GAMER

领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14

2009.11

Vol. 35

[卷首特稿]

崇洋之邦

日本的第二次西化浪潮

[传世之书]

璀璨的黑色记忆

世嘉MD二十年漫谈

同人剧院

428被封锁的涩谷

卷尾特辑

他们的2009

[斑斓之书]

明日之后 终结之时

——灾难题材娱乐产品中的人和事

Music CD



编辑推荐专辑



卷首

顾虑

一位心理学家想知道人的心态对行为到底会产生什么样的影响，于是他做了一个实验。

首先，他让十个人穿过一间黑暗的房子，在他的引导下，这十个人都成功地穿了过去。然后，心理学家打开房内的一盏灯。在昏暗的灯光下，这些人看清了房子里的一切，都惊出了一身冷汗——房子的下面是一个大水池，水池里有十几条鳄鱼，水池上方搭着一座窄窄的小木桥，而刚才，他们正是从这座木桥上走过来的。

“现在，你们当中还有谁愿意再次穿过这间房子？”心理学家问，但没有回答。过了许久，有三个胆大的人站了出来。其中一个小心翼翼地走了过去，速度比第一次慢了许多；另一个战战兢兢地踏上小木桥，走到一半时，脚一软就站不住了，只能趴着慢慢爬了过去；第三个更糟糕，才走了几步就吓得原地发抖，再也不敢往前挪动半步，心理学家赶忙叫助手把他拉到一边休息。

此时，心理学家打开了房子里所有的灯，灯光立刻将房间照得如同白昼。这时，大家才看清原来小木桥下方装了一张安全网，只是由于网的颜色非常浅，在昏暗的灯光下刚才看不见。

“现在，谁还愿意通过这座小木桥呢？”心理学家又一次问道。这回，大家的脸色平静了许多，有五个人站了出来，但依然有两个人缩在一旁。心理学家便问他们俩，为什么不愿意过桥。

两个人异口同声地问：“这张安全网到底安不安全？”

又是讲故事时间了。想起这么个故事，主要是因为老总前两天对我们讲的一番话，他说：“你们几个老编辑的年纪大了，恋爱，结婚，有的还生了孩子，大家也从创业期进入了守业期。你们考虑的事情多了，顾虑多了，心态变了，还能不能像刚刚成为编辑时那样初生牛犊不怕虎，敢打敢拼，勇往直前？还是害怕改变，害怕突破，害怕失败，从而放慢了前进的脚步，甚至裹足不前？这是你们应该好好思考的问题。”

扪心自问，这七年来我除了体重增加了，对于游戏的热情与执着并没有什么改变，这是做为一个玩家让我挺自豪的一点。要知道，七年前的小萝莉如今也会为爱情烦恼，七年前的小正太如今也要在职场打拼。人成长了，环境就算没有改变，看到的、认识到的东西却是不一样的，心理难免起些变化。如何避免这些因素成为阻碍你前进的绊脚石，这才是最关键的。一个人如此，一个企业、一本书亦是如此。

其实《游戏·人》七周年的卷首，可以说个更欢乐或是更煽情的故事，谈谈自己七年坚持，感谢读者七年支持，再用力擦一把酸酸的鼻子，感慨一句：“《游戏·人》能有今天，不容易啊！”当然，这也都是心里话，大实话，不过摆在台面上说多了也就无趣了。居安思危，稳中求变还是非常有必要的。再说了，读者就是我们的安全网，不必、也不应该有什么顾虑，大步流星地往前走就是了。即便游戏文化现在过的是独木桥，但总有走上康庄大道的那一天。

■胜负师

■2009.11.11



游戏·人第35辑
责任编辑：王伊浩
封面设计：葛华栋
感谢 levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部(收)
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

崇洋之邦

日本的第二次西化浪潮

1853年，美国的佩里将军率领四只船来到日本，提出与闭关锁国的日本通商，实质是逼迫日本签订不平等条约。四艘通体黝黑的军舰驶入德川幕府咽喉要地江户湾相州浦贺海面，黑船共载63门大炮，于黄昏时分鸣炮示威。日本平民已经可以看到黑船身影，隆隆炮声令人心惶惶，江户全城戒备，警钟齐鸣。中心发生的大震动很快就在日本全国蔓延开，平民只能向上天与神灵祈祷。日本幕府担心步中国鸦片战争的后尘，很快与美国签定了《日米和亲条约》。这起事件被后世称为"黑船来航"，它让日本人见识了西方列强的力量，于是有了后来的明治维新。明治天皇发布的《五条誓文》中说："求知识于世界，大振皇国之基础。"

很多年后，列强们成为日本人心目中的英雄，神奈川县久里滨有一个纪念佩里将军的佩里公园，每年都会举办纪念黑船事件的"黑船祭"，在表演活动中，当年的入侵者都赫然以英雄的姿态出现，美国海军也常来助兴。

日本是一个崇尚强权的国度，发自肺腑地崇拜能将其征服的强者，并毫无保留地进行模仿。百余年来，这种民族特性成为日本崛起之根本。二战之后，日本没有因为原子弹而与美国不共戴天，反而更增添了对美国的崇敬之情，掀起了二次西化的浪潮。

日本人赤裸裸的崇洋心态也表现在各种经济领域，从汽车到电子工业，日本通过对欧美的深入模仿而迅速崛起，甚至青出于蓝。游戏业也是在西化中崛起。上世纪70年代末，日本充斥各种模仿雅达利街机与家用机的产品，任天堂与Namco都当过山寨厂。这场西化运动的结果是日本人夺走了美国人创造的产业，并统治了20多年。直到现在，游戏产业仍然是以任天堂为首的日本人的天下，然而在游戏软件开发技术方面，欧美已经远远超越日本，欧美的几大软件巨头已经不是日本第三方所能抗衡，曾割据欧美游戏软件市场的日本第三方们又被逼退到日本狭小的市场。

日本人最擅长的是败得越惨就越崇拜对手，当日本业界不断溃退时，游戏界的维新志士们不断发表对欧美的崇敬之情，稻船敬二、小岛秀夫等名制作人相继抛出了日本业界应全面西化的论点，《FAMI通》杂志也专门开设了介绍美式游戏魅力的专栏，和田洋一呼吁日本玩家多多关注西方游戏，领会国际大作的乐趣……日本游戏业的第二次西化运动正渗透到业界的各个层面，与此同时日本各大巨头在欧美的战略部署正全面展开……

文 藤曦

美编 anubis

日本游戏业危机之源

"除非我们在海外市场取得成功，否则我们的工作室都要破产。这种危机意识是我们的共识。"今年9月的DICE Asia会议中，SCE日本工作室副总裁小林康秀如此坦言当前日本面临的危机。

据Enterbrain统计，2008年日本游戏市场总规模为5524.2亿日元，其中软件市场规模为3209.1亿日元，排除任天堂与索尼的第一方软件销售收入，留给第三方的市场容量只有2000余亿日元。同年，欧美游戏市场总规模约440亿美元，排除硬件、周边和第一方的销售收入，留给第三方的游戏软件市



▲中古游戏在日本近乎泛滥。



▲"脑白金"在日本的流行从某个侧面反映了日本正进入老龄化社会。

场规模至少也在200亿美元以上。也就是说，欧美的第三方游戏软件市场规模已经达到日本的10倍左右。与欧美游戏市场规模不断扩大相对的是，日本多数第三方在欧美的销售额都在降低，不断膨胀的本土势力正在将曾叱咤风云的日本逐步挤出西方世界，如今日本第三方在欧美还能卖得动的游戏只剩下屈指可数的几个系列。

自从1998年以来，日本游戏市场规模跌跌不休的状况几乎从未停止。2005年后随着任天堂的崛起，日本游戏市场规模总算有所恢复，但第三方的处境仍在恶化。2005～2008年间，市场规模的上升是因为NDS和PSP等硬件的畅销，以及《脑白金》、《任天狗》等任天堂第一方游戏惊人的销售额，而作为第三方生存之本的传统游戏类型仍在持续萎缩。日本游戏厂商只能通过降低游戏开发成本以及开拓其他行业继续保持小幅盈利，世嘉、Namco、Koei、Tecmo等都只能通过合并求生存，NBGI与Sega Sammy的电子游戏部门销售额都不到集团总收入的三分之一。

日本游戏市场规模的萎缩被归结为三大主要原因：经济疲软、少子化和中古游戏。亚洲金融危机爆发之时，正是日本游戏产业规模开始萎缩的那一年。之后日本经济长期疲软，失业率居高不下，就业环境恶劣。日本人在巨大的工作压力下，很难再挤出时间花在极为费时的游戏娱乐上。东京的写字楼总是在深夜里灯火通明，午夜的通勤电车里往往也是挤满深夜加班回家的工薪族，他们的游戏娱乐时间被大幅压缩。近年来掌机在日本大为流行，甚至取代家用机成为主流，不能不说是整个经济大环境所致。因为很多工薪族每天能够用来玩游戏的时间只剩下上下班或出差时在电车上的无聊时光。这些工薪族随着年龄的增长压力也不断增加，进入中年后有了家庭和供房的压力，游戏对他们而言成为过于浪费时间的奢侈享受。当第一批在游戏中成长的日本玩家步入中年后，"游戏人口流失现象"日益严峻。1998到2005年日本游戏人口持续减少，之后任天堂的蓝海战略为日本业界带来了不少的新用户，然而这些"非玩家"型消费者对游戏的兴趣没有持续多久。据日本电脑娱乐供应商协会发布的统计报告，2008年日本游戏人口从2007年的3739万人减少到3107万人，游戏人口的流失速度令人触目惊心。

除了经济疲软外，游戏人口减少的另外一个主要原因是日本人口出生率的降低。《朝日新闻》曾以《200年后日本消亡》为题撰文呼吁国民关注偏低的人口出生率。目前日本人口出生率仅为1.35左右，而根据人口理论，要保持一个种族的人口数量，出生率应不低于2.08。据推算，按照目前的日本人口出生率，到2050年时，日本人口数量将减少3000万。"少子化"正在成为日本极为突出的社会问题，由于儿童数量越来越少，与儿童相关的产业链受到巨大影响。另一方面，日本正在进入老龄化社会，老年人的增多对社会福利制度造成巨大压力。日本的人口结构正在形成倒金字塔的形状，处于最上层的是人数最多、年龄最大的老年人，处于最下层的是人数越来越少的儿童，而处于中间的中青年阶层人数也会不断减少。一方面是社会财富的主要创造者不断减少，另一方面是需要养老金和各种社会保险的老年人不断增加，这将会造成巨大的财政负担。因此近年来日本政府一直在鼓励老年人就业，并且在各城市建立了"老年人才中心"。企业也在努力挖掘老年市场，希望促进老年人消费以拉动内需。任天堂近年来在老年市场上的大力推广就是迎合了这种时代背景。但能够像任天堂一样准确把握老年人需求的厂商少之又少，日本的大多数第三方都无法从老年经济中获得效益。从2008年日本游戏人口的统计报告中也可以看出，老年人无法成为长期的游戏消费者，儿童才是游戏厂商的"优质客户"。玩游戏是儿童的天性，日本90%以上的儿童都玩游戏，而且儿童不存在经济与工作压力，有充足的闲暇时间可以玩游戏，还能长期成为游戏消费者。游戏产业是靠儿童发展起来的行业，日本儿童数量的减少使得游戏人口流失的同时，无法获得足够的新玩家，致使潜在市场规模不断萎缩。

中古游戏也是被日本游戏厂商咬牙切齿的业界绊脚石。中古游戏即二手游戏，虽然早已有之，不过真正的兴起是在上世纪90年代中期。一些业界评论家认为，PS游戏注重画面享受，导致很多游戏金玉其外败絮其中，片头CG动画做得华丽无比，实际游戏内容苍白无趣的游戏不计其数。于是很多玩家将游戏买回来后没玩几个小时就转手卖给了游戏店，这些中古游戏包装完好，价格低廉，而且在新作发售后一两天就会大量出现，很多对新作质量不放心的玩家会选择购买中古版，这无疑会对新作销售造成很大的冲击。随着亚洲金融危机的爆发，日本玩家的游戏花费也比过去更加节省，价格低廉的中古游戏更受欢迎，也有更多玩家将游戏卖给零售店收回自己的游戏投资。中古游戏的横行已经严重危害到厂商利益。1990年代末，SCE联合Capcom、Konami等第三方采取各种手段阻止中古游戏的流通，包括停止供货、解除合同等威胁手段，然而遭到了日本公平交易委员会的阻止。之后日本多家发行商联合状告日本游戏零售业协会，要求封杀中古游戏。这场官司持续多年，最后游戏厂商败诉，中古游戏正式合法化，中古游戏在市场中所占比例越来越高。到PS2最繁荣的时期，中古游戏比例一度达到44%，即玩家购买的10套游戏中，就有4.4套为中古游戏。由于中古游戏的销售收入（售价减去回购价）并不计入日本游戏市场整体规模，因此玩家每年在游戏上消费的金额其实会比游戏市场规模高一成左右，但这笔钱都落入零售商的手中，与游戏发行商无关。游戏厂商对中古游戏最痛恨之处并非少了那一成的收入，而是因为它的存在破坏了整个市场环境。由于中古游戏的合法化，每款新作发售后不久就有大量低价中古游戏出现，如果新作的销售人气稍有不足，零售商就会大幅降价，尽快将库存消化干净，否则就很有可能因为中古游戏的泛滥而再也卖不出去。这种现象就是如今在日本频频出现的"值崩"。通常在日本大多数游戏的销售周期只有两个星期，两个星期后即使还有市场需求，零售商也不再进货，而是以销售中古版为主。中古游戏压缩了新游戏的销售周期，使其销售潜力无法完全得到伸展。SCE通过将游戏再版推出的"the Best"系列廉价游戏打击靠低价格流通的中古游戏，获得了一定的成效，不过这毕竟是以牺牲自己的利润率为代价。

在欧美，多数游戏的销售周期少则一两个月，多则一两年，虽然很多大作的首周销量都不一定比日本的同级别大作高，但最后的累计销量总是令日本游戏商乍舌。欧美不是没有二手游戏流通，只是流通量极少，把持美国8成以上游戏销售额的几大零售集团几乎都不销售二手游戏。欧美还存在会影响新作销售的租赁市场，不过游戏租赁店网点少，价格也高，因此成不了气候。日本游戏商对欧美能保持游戏长卖的市场环境非常艳羡，稻船敬二就曾经表示每次去美国出差都要到当地游戏店考察，他得到一个重要启示是可以通过网战模式抑制二手流通和游戏租赁，网战模式使游戏耐玩性大大增强，而中古游戏比例总是与游戏耐玩性成反比，玩家不会将耐玩的游戏轻易转卖给游戏店。日式游戏至今仍是以单机为主，提高耐玩性的手段仍然是依靠隐藏要素等落后的游戏设计思路。较早领悟联机作用的Capcom早已将网战与联机融入到自己的多数作品中，其中《怪物猎人携带版》系列"以常年热卖



■在美国的游戏零售店里，一款游戏卖个两三年是常有的事。

的事实证明了联机对于提高耐玩性、延长游戏销售周期的奇效。

20多年前任天堂建立了权利金制度，创造了现代游戏产业的游戏规则。至今，任天堂依然是对游戏业经营模式把握最为老道的厂商。当其他日本游戏厂商因为中古游戏而与零售商关系紧张时，任天堂却支持零售商销售中古游戏，因为任天堂的《口袋妖怪》、《动物之森》等游戏都适合长期游玩，而且其游戏售价本来就比较低，因此中古游戏比例也较低。日本的游戏售价平均水平高于欧美，这也是造成其中古市场大繁荣的主要原因之一。近年来日本第三方跟着任天堂转战掌机，游戏平均售价因而降低，然而游戏销量却没有跟着提高，因为NDS并没有改变日本传统类游戏玩家减少的趋势。虽然NDS的游戏开发成本比家用机低得多，但是售价也低得多，卡片媒介的成本又高于光盘，因此销售利润反而更低。日本第三方不是不知道家用机游戏销售收入更高的道理，但日本的次世代主机市场规模太小。在Wii上的尝试屡屡失败，PS3+X360在日本总用户数量不足500万，不到欧美的十分之一。次世代游戏成本高昂，日本的高清用户数量根本不足以让第三方产生打造大制作高清游戏的动力。家用机市场没有形成足够的用户规模，掌机市场给第三方软件商留下来的盈利空间又很小，日本游戏商被逼得走投无路，只有将目光转向海外，希望在规模十倍于本土的欧美市场能够占有一席之地。



▲少子化正在成为日本日益严峻的社会问题。

Capcom 逃离大和战舰

上个财年Capcom销售收入达到918.78亿日元，同比提高了10.6%，净利润为80.63亿日元，同比小幅提高3.3%。来自欧美的销售收入是Capcom业绩大增的主要原因，该财年《生化危机5》与《街头霸王IV》出货量突破700万套，Capcom的海外游戏销售额因此提高了30%，达到1100万套。这一年，Capcom在北美的市场份额从1.9%提高到2.2%，在北美的发行商中排名18。但Capcom在欧洲表现不佳，使其在海外市场的占有率小幅下跌，仅占有0.93%的欧洲市场份额。Capcom在今年初预计本财年其海外的营业收入可以占到总收入的65%左右，到了10月份发布中期财报时，Capcom将这一目标提高到75%。为了实现这一目标，Capcom提出三个主要原则：扩展跨平台战略、创造全新原创系列，以及在海外开发新作和加强海外的营销力量。为了提高其在欧洲的市场占有率，Capcom于2008年在法国建立了分公司，该公司从2009财年开始投入全面商业运转，预计将成为今后Capcom在欧洲的战略据点。

Capcom从1985年开始进军欧美，北美第一个分公司是位于加州的Capcom USA，该公司长期以来扮演着Capcom海外事业总部的角色。1993年Capcom在香港成立Capcom Asia，之后10年Capcom相继在英国、韩国、德国等建立分公司。

2004年Capcom开始制作一款名为《罗马之影》的PS2新作，这款游戏的制作流程与Capcom以往的游戏有所不同。Capcom首先制作了两个游戏方案，然后发给其欧洲和北美子公司，通过当地的工作人员对本土市场的了解以及相应的市场调查向Capcom本部提供意见反馈，然后再根据这些意见制作游戏。虽然该作并不成功，但是却为Capcom之后的全面西化敞开了大门。紧接该作之后投入开发的《丧尸围城》与《失落的星球》也同样是由欧美方面提供建议，从《丧尸围城》中美式B级恐怖片的游戏氛围，到《丧尸围城》围绕网络的全新宣传手段，都与美国当地发行商的游戏制作与市场运作方式非常接近。之后《生化危机5》、《街头霸王IV》等游戏都借鉴了这种由欧美智囊团为日本献计献策的游戏制作和宣传方式。

Capcom能够在欧美混得风生水起，关键还是因为其作品风格向来较为讲究感官刺激，在欧美较为讨好。稻船敬二果断地率领Capcom投入巨资研发MT Framework引擎，使其在技术上走在国际前列，不像多数日本同行一样因为对次世代游戏心存疑虑而在先端技术方面落后于世界。不过即使是在Capcom，掌握了世界尖端游戏制作技术的也只不过是少数开发人员，由于整个日本业界的技术储备不足，相应的高端人才也非常短缺，仅靠Capcom日本总部根本无法开发足够的欧美向游戏，外包是Capcom的必经之路。稻船敬二曾经感叹，将整个游戏项目外包是最复杂的对外合作方式。因为欧美的游戏工作室都非常独立，Capcom很难对这些外包项目进行管理，而且实力强大的知名工作室开价很高，Capcom只能寻找实力尚可又报价较低的工作室。



▲《罗马之影》是Capcom东西结合的游戏制作流程的开始。

瑞典的GRIN工作室是Capcom外包战略的第一个合作伙伴，最初由他们制作的《生化尖兵　重装上阵》大获成功，Capcom于是对《生化尖兵》的真正次世代新作充满期待，制定了150万套的目标销量，可惜最后总出货量只有67万套。这给Capcom未来的外包战略蒙上了阴影。鉴于此，Capcom目前正打算收购欧美的实力级游戏工作室，这样可以实现更好的管控，也可以更快地强化其美式游戏开发实力。稻船敬二是日本西化运动中的先锋人物之一，他曾经多次发表抨击日本业界的尖锐言论。今年TGS期间，稻船敬二说在会场上逛了一圈之后，他发现"日本游戏业已经完蛋"。这种对本土市场的紧迫危机感促使Capcom加快其走向欧美的步伐，对稻船敬二来说，日本游戏业就像即将沉没的大和战舰。

Capcom的西方部署

失落的星球2

欧美目标销量：约330万

《失落的星球2》是MT Framework 2引擎的首款游戏，Capcom对其技术实力充满自信，因此将其作为本财年的头号重点游戏。由于玩家对之前发布的DEMO反响强烈，首日下载量超过了《生化危机5》，Capcom因而将该作的全球销量目标从原定的270万套提高到370万套，其中海外的销量目标至少为330万。Capcom制定这一目标的依据是之前X360版销售了150万套，而如今Capcom的多数跨平台游戏中PS3版销量已经超过X360版。尽管如此，《失落的星球》的销量目标仍然被认为是过于乐观，因为目前欧美超高质量的射击类游戏太多，而且前作的业界评价不算太高。不管《失落的星球2》是否能实现销量目标，至少它可以成为Capcom向Infinity Ward等全球顶级游戏开发商叫板的技术型扬威之作。如今在欧美只要有一流的画面，销量一般都低不了，有MT Framework 2在手，Capcom未来在欧美前途光明。



黑暗虚空

欧美目标销量：130 万

2004 年微软决定取消《血色苍穹》续作，该作制作人 Jim Deal 被迫离开公司，他和另外 3 个来自微软的开发人员用 2.4 万美元成立了一家名叫 Airtight Games 的新公司，开始筹划一款能在空中战斗的动作游戏。不久，前微软游戏工作室总经理 Ed Fries 加盟 Airtight Games 成为联合创始人，他的加盟让小型工作室最困难的事变得简单了许多——那就是寻找发行商为他们的游戏注资。

Ed Fries 的目标是筹资 900 ~ 1000 万美元，虽然他的背景显赫，这笔大数目还是让很多前来洽谈代理事务的发行商们瞪大了眼睛，其中包括 EA、Activision、Take–Two 等，后来 THQ 与之签署了为期 8 个月的“预生产合同”，而 8 个月之后，Airtight 制作出来的初步成果不符合 THQ 的要求，结果 Airtight 再次断了资金来源。直到 2006 年秋季，Airtight 终于找到了一家愿意为其注资的公司——来自日本的 Capcom。当时 Capcom 正在到处物色有潜力的欧美小型工作室，Airtight 来得正是时候。Capcom 对 Airtight 进行了深入的背景调查，又从日本总部派出将近 10 名管理人员来到 Airtight 的西雅图办公室与之当面详谈。Capcom 美国分公司主管 Adam Boyes 说：“日本公司天性谨慎，而质量对 Capcom 而言太重要了。”最后，《血色苍穹》的辉煌历史与 Ed Fries 的保荐让 Capcom 放心地签下了代理合同，这款游戏就是《黑暗虚空》。



由于《生化尖兵》的惨败，《黑暗虚空》的前景遭到质疑。该作的试玩版于今年中公布之后，玩家的试玩反响不佳，Capcom 悄悄地将它的销量目标从 200 万套下调到 130 万套。Jim Deal 曾充满自信地说，如果《黑暗虚空》销量超过 200 万套，就要为其开发续作，不过现在看来相当困难。虽然 Capcom 已经在挑选欧美合作对象方面慎之又慎，这种完全委托外方的跨国大项目仍然缺乏经验。

丧尸围城 2

欧美目标销量：200 万以上



《丧尸围城》与《失落的星球》是 Capcom 的次世代双雄，《失落的星球 2》是 Capcom 本财年的主力，《丧尸围城 2》则是下一财年的主力。虽然 Capcom 目前并未公布该作的目标销量，不过从《失落的星球 2》来推测，其目标销量至少在 200 万以上，应该是 300 万左右可能性较高。《丧尸围城》是一个比《失落的星球》更加美式的游戏，前作在日本只卖了不到 8 万套，美版销量超过 150 万。《丧尸围城 2》是 Capcom 大当家稻船敬二亲自担当制作人的游戏，其销量目标绝对不会低。稻船敬二说：“我认为我有责任为玩家制作这款续作，他们已经等了太久，而我们对于自己能做到的内容感到非常自豪。”

Square Enix 与国际接轨

Square Enix 虽然贵为日本第三方的龙头，但是近年来对日本游戏业界的支配力在下降。上个财年，SE 在日本游戏软件市场的占有率仅排名第五，本土纯软件销售额只有 200 亿日元，甚至不及 Capcom，更是不到 NBGI 的一半。究其原因，是因为 SE 的产品线太窄，不像 NBGI 一样通过其为数众多的动漫游戏覆盖了多种类型。Square 与 Enix 合并了 6 年，完全依靠 RPG 生存的本质仍未改变。在缺乏《勇者斗恶龙》和《最终幻想》正统续作的年份里，SE 难以保证自己的销售和盈利规模。可以说在目前日本的几大第三方中，SE 的产品类型最为单一，因此抗风险能力也比较弱。

游戏人口流失与中古游戏等威胁日本业界的问题在 RPG 类型上表现得尤其明显。过去在 CESA 对 TGS 观众的调查中，RPG 一直是最受日本玩家欢迎的游戏类型，而且比起其他类型可说是遥遥领先，在 2004 年，RPG 的支持率达 72%。之后几年 RPG 的支持率不断降低，到了 2008 年，RPG 的支持率跌到了 50% 以下。除了游戏人口流失外；日本玩家对 RPG 兴趣减弱的另一个主要原因是厂商不争气。RPG 类游戏开发成本高众所周知，而日本厂商在残酷的市场环境中却在降低其 RPG 的开发成本，以至于多数 RPG 都沦为二线游戏。日式 RPG 从《最终幻想 VII》发展至今进化程度并不高，从游戏的总体制作水平来说甚至可能有所下降，而家用机 FPS 从《007 黄金眼》发展到如今的《现代战争 2》，其进化程度可以用翻天覆地来形容。野村证券资深分析师樱井雄太认为，日本游戏产业的落后主要原因有两点，其一是日本擅长的日式 RPG 类在欧美处于垂危状态，其二是日本厂商过于追求日本国内的眼前利益而对国外市场“粗心大意”。樱井雄太的观点简直是字字直指 SE，对于日式 RPG 的止步不前，作为泰斗的 SE 有不可推卸的责任。长期沉迷于炒冷饭已使其实力大不如前。但 SE 也有自己的苦衷。一方面是受众面在减少，另一方面是开发成本不断飙升，《最终幻想 XIII》的成本已经达到系列最高的 80 亿日元，而销量却很有可能成为自《最终幻想 VII》以来系列正统作中的最低值。SE 面临进退两难的境地。

由于《勇者斗恶龙 IX》的推动，2009 上半财年，SE 总营业额达到了 905 亿日元（含 Eidos 销售额），同比提高三分之一。营业利润达到 121.8 亿日元，增长了 25.5%。这个数字从表面来看非常喜人，但是如果将《勇者斗恶龙 IX》扣除，SE 的营业状况不容乐观。在财报公布的同时，和田洋一确认 SE 将从 3800 名员工中裁掉 10% ~ 15%。去年和田洋一提出海外收入要占到总收入的 80% 以上，今年 SE 吞并了 Eidos，但海外收入所占比例只不过从 20% 提高到 24%，可以说是前路漫漫。

SE 对西化的觉悟较晚，不过很有迅速向前推进的魄力。从 2008 年开始 SE 的西化从各个方面同时展开，收购欧美发行商、代理发行欧美工作室的游戏、在欧美广设分公司、开发面向欧美的游戏作品、将美式大作引进日本……这一系列行动都在短短一年内进行。其实不管是从哪一方面推进，总体原则都是促进 SE 的产品多样化，与欧美大厂一样，各类型游戏全面制霸，应对业界的风云变化。SE 不仅在为迎合欧美玩家的口味而努力，而且也在努力改造日本人的游戏口味。和田洋一多次在媒体中倡议日本玩家多关注美式游戏，同时引入了《现代战争 2》等美式顶级大作，又签署了育碧游戏在日本的独家发行权。表面上看，这是引狼入室的行为。实际上，这就像百多年前日本开放国门一样，反映了 SE 促进日本游戏产业与国际接轨的努力。日本正逐渐被占据主体的欧美主流游戏市场挤到边缘，为日本开发的游戏只能卖给日本人，而如果日本人能与欧洲人一样接受美式游戏，就可以使为欧美开发的游戏在本土也获得丰厚的销售收入。此外欧美大量的次世代大作也可以促进日本次世代主机用户的增加。“与国际接轨”已经成为 SE 的战略主旋律。



■ SE 对《勇者斗恶龙 IX》的海外销售充满期待，任天堂将协助其海外发行。



■ SE 开始将欧美大作大量引进日本。

Square Enix 的西方部署

最终幻想 XIII

欧美目标销量：400 万左右

和田洋一对《每日新闻》说："现在 PS3 的普及台数是 380 万，而《FFX》推出时的 PS2 是 470 万。虽然用户少了一些，但预订情况很不错。而欧美更将成为肥沃的土壤。"对欧美的渴望促使和田洋一做出了《最终幻想 XIII》美版跨平台的决定。和田洋一相信《最终幻想 XIII》总销量可以达到 600 万套以上，其中欧美可达 400 万以上。为了提高本财年海外销售额所占的比例，SE 正在尽其所能赶在年内发售《最终幻想 XIII》美版。从《最终幻想 XIII》的很多方面都可以看出该作为迎合欧美玩家而做的努力，例如紧迫感十足、动作性较强的战斗系统，以及较为中性化的人设乃至黑人大叔的登场。作为日本历史上制作成本最高的游戏，《最终幻想 XIII》肩负着 SE 在欧美振兴日式 RPG 的重任。十几年前 Square 是靠华丽的 CG 敲开了美国的大门，现在美国玩家已经见惯电影级大作，不过充满幻想色彩的华丽大作并不多见，《最终幻想 XIII》仍然有机会让玩家找到当年刚看到《最终幻想 VII》时的感受。



美式最终幻想新作

Square Enix 的保密工作一向做得严严实实，如果不是因为 GRIN 破产，可能在其正式公布之前，玩家永远不会知道 SE 已经在委托欧美团队开发完全面向西方的《最终幻想》新作。

由于《最终幻想 XII》在欧美的销量创造系列新低（约 300 万），SE 早就开始研究将该系列进行改造的方案。以华丽著称的《FF》只能依托高清主机为发展基础，而日本的高清市场规模太小，因此 SE 内部出现了将《最终幻想》的发展重心逐渐转向欧美的声音。2008 年中和田洋一对令人失望的财报进行评估后，提出了全面西化的目标。之后 SE 开始欧美物色能够开发《最终幻想》的工作室，最终找到了与日本公司合作较为频繁的瑞典 GRIN 工作室，一款代号为"堡垒"（Fortress）的《最终幻想》史上首款美式游戏投入开发。这个项目仅开工了半年，SE 对 GRIN 制作出来的样品非常不满，决定将项目收回。GRIN 被斩断了资金来源，只能宣布倒闭。但 SE 并未放弃美式《最终幻想》的计划，据称 SE 早已找到一家新工作室接着开发这个"堡垒"项目。如果这款游戏最终开花结果，它将会是系列历史上一个具有里程碑意义的重要作品。


■GRIN 制作的"堡垒"实际场景画面，充满美式 RPG 的写实风格。

Eidos 改造计划

主要作品：《杀出重围 3》、《神偷 4》、《夺命双雄 2》、《古墓丽影》新作



▲ Eidos 对《杀出重围 3》充满期待。

在 Square Enix 本财年的 400 多人裁员指标中，Eidos 占了相当大的比例，SE 将优势资源都集中在几个主要大作，对其余冗余部门进行了裁减。Eidos 是第一个被日本第三方购买的欧美游戏发行商，SE 只花了 8500 万英镑就获得了《古墓丽影》、《杀出重围》、《神偷》、《夺命双雄》等多个鼎鼎大名的游戏系列，这比收购通常只掌握一两个游戏品牌的开发商要划算得多。Eidos 虽然在裁员，不过某些重点项目却在增加人手，其中同时开发《杀出重围 3》与《神偷 4》的 Eidos 蒙特利尔工作室正不断扩张。水晶动力工作室由于《古墓丽影 地下世界》销量不佳因而裁员，不过续作已经在开发中，将会是一个试图再造"《古墓丽影》系列"的全新作品。

对企业而言"1+1=2"的合并没有任何意义，只有能实现优势互补、各取所需的合并才能发挥实际作用。SE 于今年 6 月宣布其已经开始与 Eidos 合作打造新系列，7 月份 SE 开始将其欧洲分公司与 Eidos 整合，成立 Square Enix Europe，并进行内部重组。和田洋一希望海外团队的加入能够向闭关自锁的日本游戏开发圈吹来一阵清新的空气，他在《金融时报》的采访中说："在过去 5～10 年，日本游戏产业已经成为一个封闭的环境，没有新人涌现，没有新创意，几乎是闭关锁国。"通过 Eidos 的加盟，SE 希望打破其已经形成套路化的游戏开发模式，制作更适应国际市场的游戏。为此，SE 未来可能还会收购其他欧美公司。

打破 SE 传统的美式游戏作品



《尼尔》：由《龙背上的骑兵》开发商 Cavia 制作，破天荒地采用了两个版本游戏完全不同的开发方式，使得 PS3 的《尼尔 伪装者》和 X360 的《尼尔 完全形态》成为各自主机的独占游戏，也许 SE 是因为考虑到独占游戏可以获得第一方的优惠条件。有意思的是，《尼尔 伪装者》的人设风格明显更接近于普通日式游戏，而《尼尔 完全形态》则是朝着美式动作游戏靠拢，显然 PS3 版将以日版销量为主，而 X360 版对美版销量提出了很高的期望。

《前线任务 进化》：由于"《前线任务》系列"在欧美很多铁杆 SRPG 玩家中有很高的地位，SE 决定选择加州的 Double Helix 公司为欧美玩家开发一款全新的《前线任务》。这款动作游戏是 SE 的全新尝试，如果被证明有利可图，今后将会有更多 SE 经典游戏被交给欧美开发商进行改造。

《最高指挥官 2》：SE 首次代理的纯美式游戏。多年前 NBGI、世嘉等公司早已到欧美寻求游戏代理权，SE 在这一方面落后了好几年。这次 SE 获得的《最高指挥官 2》是其完全陌生的即时战略领域，其制作人是享誉欧美的传奇人物 Chris Taylor。除了可以丰富自己的产品结构外，多发行纯美式游戏还可以扩大 SE 品牌的覆盖面，让更多欧美玩家认可 SE 这家来自日本的发行商。



NBGI悄然西化

2008年以14.2%的日本游戏软件市场占有率遥遥领先的NBGI今年表现不佳。上半财年NBGI出现了60.4亿日元的净亏损，营业收入从去年同期的1908亿日元降低到1757亿日元，其中游戏部门销售额从616亿日元降低到571亿日元（其中家用机游戏销售收入为295亿日元）。NBGI业绩大滑坡的主要原因是海外销售收入大幅降低，欧美两地的销售收入从377亿日元大幅降低到312亿日元，从盈利19亿日元转为亏损46亿日元，这是因为去年同期有《灵魂能力IV》，而今年NBGI面向海外的主力大作《铁拳6》是在下半年发售。

与Capcom、SE等敲锣打鼓地奔向欧美的日厂不同，NBGI是埋头闷声做实事的实干家。Namco在欧美走红的时间比所有日本同行都早。早在上世纪80年代初，《吃豆人》曾是全美最流行的游戏，其经济规模超过了之前的任何一款游戏。至今Namco这个名字在欧美老玩家心目中仍然有着特殊的意义，《Namco博物馆》经典游戏合集系列推出了20多部作品，在欧美一直保持畅销，其中GBA的《Namco博物馆》销量高达296万套。然而到如今Namco还能在日本保持畅销的游戏系列只有《铁拳》、《灵魂能力》和《皇牌空战》。与Bandai合并后，原Bandai方在欧美的影响力更弱，为了提高在欧美的市场占有率，Namco与Bandai宣布合并后不久就开始在欧美到处物色合作伙伴。

2004年3月，Namco宣布与《暗黑破坏神》制作人Bill Roper成立的旗舰工作室合作。这本来是一起值得大书特书的合作案例，标志着Namco向欧美和PC游戏领域的大举进军。然而旗舰工作室拖了3年后才推出的《暗黑之门 伦敦》销量惨败，这款意图挑战《魔兽世界》的网游大作让Namco跌了个大跟头。不过Namco并未放弃对欧美PC游戏市场的追逐。2005年3月，Namco签走了"《战锤》系列"的长期独家发行权，Namco发言人说："我们希望大家知道，Namco现在也开始全力发展PC游戏了。"次月，Namco宣布获得为期四年的《史努比》游戏版授权。Namco与Bnadai正式合并成为Namco Bandai Holdings之后，因为忙于两家公司之间的融合，在欧美的扩张步伐有所放缓。并且由其代理的几款美式游戏销量并不理想，NBGI开始重新思考其欧美扩张之道。

2006年后，NBGI意识到PC单机游戏已经是夕阳产业，NBGI应该全力专注于家用机游戏的西化。微软是NBGI提高在欧美市场占有率的最佳合作对象，微软能利用其发行力量辅助NBGI在欧美销售其X360游戏，NBGI不仅为X360带来了首发游戏《山脊赛车6》，之后《皇牌空战》、《信赖铃音》、《薄暮传说》等全部转向X360，虽然他们在日本的销量不高，不过海外市场弥补了本土收入的不足，其中《皇牌空战6》美版销量超过50万套，《薄暮传说》也有20万的美版销量。为了提高对欧美玩家的吸引力，NBGI与LucasArts合作，在《灵魂能力IV》中收录了尤达大师和黑武士，结果该作果然大卖200万套。

2007年初NBGI内部开始展开一个研究项目，其目的是让NBGI的日本开发者们"跟上"西方消费者口味的变化。NBGI美国分公司高层Andrew Lelchuk说："我们简直觉得应该把所有开发人员都搬到美国。"



■曾备受关注的《暗黑之门 伦敦》销量惨败。

NBGI的西方部署

NBGI的西方"浪涌"

2008年12月NBGI宣布在Santa Clara市成立一家面向海外市场的新公司Surge（浪涌），该公司发行的第一款游戏是萨缪尔·杰克逊配音的《爆炸头武士》。但这款游戏最后在Metacritic的平均分统计中只有64分，NBGI还是没有准确把握美国人的口味。尽管如此，该作42万套的销量已经超过了NBGI在日本国内的绝大多数游戏，欧美玩家基数大的优势表现得十分明显。作为一款试水性质的游戏，《爆炸头武士》的表现已经让NBGI感到满意。



收购Atari

NBGI与Atari之间有悠久的合作关系，早些年是Atari与Bandai之间围绕"《龙珠》系列"的长期友好合作。由于《龙珠》在欧美的流行，Atari代理的欧美版《龙珠》游戏经常可以达到200万以上的销量，占其营业收入的一半左右。Bandai与Namco合并之后，与Atari扩大了合作范围，NBGI在欧洲发行的多数游戏都交给了Atari。SE宣布收购Eidos后，NBGI也心痒难耐，简单的合作发行关系已经无法满足它的要求。于是在2009年5月，NBGI买下了Atari的欧洲发行公司，将Atari的销售和市场人员并入到自己的"Distribution Partners"部门，负责NBGI所有产品在欧洲、亚洲、澳大利亚和新西兰的销售。不久NBGI成立了Namco Bandai Partners，同时宣布将增加其欧洲公司的员工数量。

其实早在2008年，NBGI已经收购了Atari欧洲分公司34%的股份。这些年Atari业绩不佳，股票长跌不止，收购Atari的花费不高。与SE收购Eidos的性质不同，NBGI并不是冲着Atari手中为数不多的游戏品牌，而是希望借助其在欧洲的发行网络加强其海外发行力量。此举使NBGI的发行网络覆盖了50个国家。此外NBGI也在不断增加其美国分公司的营销与管理人才，从Atari、2K Games等公司到处挖角。



▲NBGI从Atari手中收回了《龙珠》的欧美发行权。

NBGI代理的欧美向新作

《奴役》由《天剑》开发商"忍者理论"(Ninja Theory)工作室开发的动作游戏，以《西游记》为灵感，讲述在未来末日之后的蛮荒世界里发生的故事。本作邀请了不少好莱坞名人参与制作，是一款投资规模相当可观的大作。

《魔神之地》：在科隆游戏展期间与《奴役》同时公布的游戏，虽然是由冈本吉起的"游戏共和国"(Game Republic)开发，却是一款面向欧美的游戏。游戏风格类似于Team ICO的作品。NBGI还与"游戏共和国"签署了另外一款新作的发行协议，这是一款根据华纳电影新作《泰坦之战》制作的游戏，自然也是面向欧美。

《Inversion》：NBGI为弥补其射击类游戏品种不足而代理的动作射击游戏，开发商Saber Interactive的代表作是《时空飞梭》。这是一款以"操作重力"为噱头的游戏，有出色的物理引擎和场景破坏效果，在美国的市场前景看好。





Koei Tecmo 打破历史枷锁

在日本的主要第三方游戏软件商中，Koei与Tecmo的国际化程度最低。Koei靠的是历史题材的游戏，有很大的地域文化限制，因此其上财年收入中有91.8%来自日本本土，是日本第三方中本土营业额比例最高的厂商。Tecmo的《死或生》与《忍者龙剑传》都是在欧美十分畅销的游戏系列，但是除此之外就拿不出其他能在欧美露脸的游戏，而且由于板垣伴信的叛乱，Tecmo的海外营业额大受冲击，仅占总收入的10.4%，其本土营业额比例仅次于Koei。两家被桎梏于本土市场的第三方出于同样的目标走到了一起，扩大在海外的营业额比例是他们的共同目标。

2009年6月，Koei Tecmo宣布将对其海外分公司进行机构重组，将两家公司原先于海外的多家分公司合并，组成Tecmo Koei Anerica Corporation和Tecmo Koei Europe Limited，希望通过资源整合提高在海外的发行实力。Koei Tecmo社长松原健二说，2008～2009年间日本游戏厂商纷纷"走出去"的行动是"日本前所未有的大变革"。"我们正在开发面向西方的新品牌，正在海外大量招聘开发人员。"

早在2001年Koei就已经在多伦多成立了Koei Canada，早期主要是为日本总部开发的游戏制作CG。2005年Koei Canada宣布与当地政府合作，将员工人数从数十人增加到200人。Koei社长襟川阳一在Koei Canada新址开张仪式中说："今后Koei Canada将成为我们最重要的工作室。"之后Koei Canada开始制作游戏，其处女作《致命惯性》大受关注，不过质量不高。Tecmo早年在美国推出过橄榄球游戏系列《Tecmo Bowl》，在美国玩家中很受欢迎，不过后来橄榄球类游戏被EA垄断，Tecmo只能转向其他游戏类型。如今Tecmo这个名字在欧美玩家心目中可以与Team Ninja划上等号，几款热卖的大作都是承蒙微软提供发行支持，自身实力有限。Koei Tecmo成立后，公司规模和发行实力仍然有限，难以像NBGI和SE一样四处收购，也无法到处购买欧美厂商的游戏发行权，只能自己开发更倾向于西方的游戏，同时攀附任天堂等强力伙伴。松原健二表示，Koei Tecmo会在其企业实力所及的范围内尽最大努力发展欧美战略。"西方与日本之间的市场差距只会越来越大，在西方市场的扩张策略是我们中期计划中最重要的一部分。"



▲Koei进军国际的先锋之作《致命惯性》。

Koei Tecmo的西方部署

量子论

自从去年10月《量子论》在TGS首次公开，就已经被冷嘲热讽的视为《战争机器》的抄袭之作。Tecmo可能就是因为考虑到X360已经有《战争机器》坐镇，所以才决定让《量子论》成为PS3独占游戏。业界对这款开发周期达3年的游戏前景并不看好，不过Tecmo的理论是"只要达到《战争机器》十分之一的销量就可以卖50多万"，这个数字已经高于如今的多数《无双》新作。



北斗无双

10月14日《北斗无双》公布时，因为松原健二提出"国内将销售100万套"的目标，令投资者信心大增，当日Koei Tecmo的股价就大涨了17%。松原健二不仅对《北斗无双》在日本的表现充满期待，也对其在海外的表现寄予厚望。《日经商业新闻》认为，Koei Tecmo股票利好的原因是其终于开始扩充作品题材，过度集中于历史题材使Koei被束缚于日本市场，难以走向欧美。而《北斗无双》这种充满暴力与末世氛围的游戏向来较受欧美玩家欢迎，将适合欧美的题材无双化可以成为今后Koei Tecmo西化战略的重要手段。



银河战士 另一个战士

在与Koei合并之前，Tecmo开始为任天堂制作一款高度机密的新作，这就是连松原健二都一无所知的《银河战士 另一个战士》。既然Koei Tecmo在欧美的发行方面实力不足，至少还可以为实力强大的发行商制作西式游戏，如果销量出色，可以获得销售收入提成，还能提高自己的曝光度。在欧美名声响当当的《银河战士》是一个让Koei Tecmo露脸的大好机会，有品牌声望、任天堂的实力以及Wii的装机量为保障，Koei Tecmo的这笔生意着实上算。



特洛伊无双

既然欧美玩家对三国与日本战国题材不感冒，Koei Tecmo可以改为西方历史题材。Koei Canada根据英法百年战争历史为题材制作的《剑刃风暴》可以说是为欧美打造的《决战》，可惜欧美的家用机玩家对战略类游戏缺乏兴趣，其双版本销量只有30万。《特洛伊无双》则是第一款真正意义上为欧美开发的"无双"，以希腊神话为背景。



之前世嘉曾经代理了一款与之类似的游戏《斯巴达 全面战士》，销量与反响俱佳。Koei Tecmo此作若能成功，未来其西进之路将平坦许多。

Konami 独力西征

当日本其他第三方都在寻求西化的机会时，Konami的海外业绩早已超越本土。事实上早在2006年3月，Konami将其美国分公司“Konami of America”更名为“Konami Digital Entertainment”，成为Konami全球游戏业务的总部。日本的开发部负责制作，美国的KDE负责发行与市场运作，其实相当于把Konami的游戏部门转到了美国。

作为Konami的首席制作人，小岛秀夫是公认的日本业界西进先锋。《MGS》成就了小岛秀夫，而欧美玩家的狂热支持成就了《MGS》。在欧美玩家中，小岛秀夫是知名度仅次于宫本茂的日本制作人，其在欧美媒体的曝光度之高无人能及。小岛秀夫从不掩饰他对欧美市场的向往，他曾半开玩笑地对日本《FAMI通》杂志说，玩了《求生之路》那样的游戏之后，他总是心想：“继续留在日本应该不行的吧！我看还是不要当日本人好了！”

与Capcom一样创立于大阪的Konami同样也是一家天生亲美的游戏公司，从早期的《魂斗罗》、《赤色要塞》到现在的《MGS》、《PES》，Konami的核心大作总是带有鲜明的西方色彩。上世纪末Konami就是依托欧美的强大依靠而成为日本头号第三方游戏软件商。如今Konami在欧美的强大实力仍然是其他第三方无法企及的。上个财年，Konami游戏业务在欧美的销售额超过800亿日元，远高于本土290亿日元的销售额。《MGS》与《PES》是Konami在海外的两大盈利支柱，由其是后者每年在欧洲都有600多万套销量。过去Konami几乎都是靠自己单枪匹马闯荡欧美，不过如今欧美本土势力太强，Konami也开始寻找外援。《寂静岭》系列完全外包给海外开发商，《恶魔城》交给了西班牙的“水银蒸汽”(Mercury Steam)。Konami还代理了欧美开发商制作的《地狱男爵》、《电锯惊魂》、《黑暗战神》等游戏，这些只不过是小打小闹，Konami最在意的是欧美的音乐游戏市场。10年前Konami制造了第一次音乐游戏大热潮，然而如今这一波更为汹涌的大潮却与Konami无关。欧美的音乐游戏年产值超过15亿美元，其中绝大多数落入Activision和MTV Games的手中。Konami曾通过状告对手侵权以及外包给欧美厂商的方式振兴其音乐游戏阵容，但收效不大，加强与欧美开发商的合作是今后Konami的战略重点。不过Konami对于收购似乎兴趣不大，在日本的游戏厂商并购大潮中，Konami丝毫不为所动。在骨子里，Konami仍然希望用自己的力量西征欧美，小岛秀夫说：“用宏观视点来看，到底要怎么做才能赢过欧美的游戏，这是我一直在思考的事情，然而直到现在才终于让我看到了一部分的答案。”

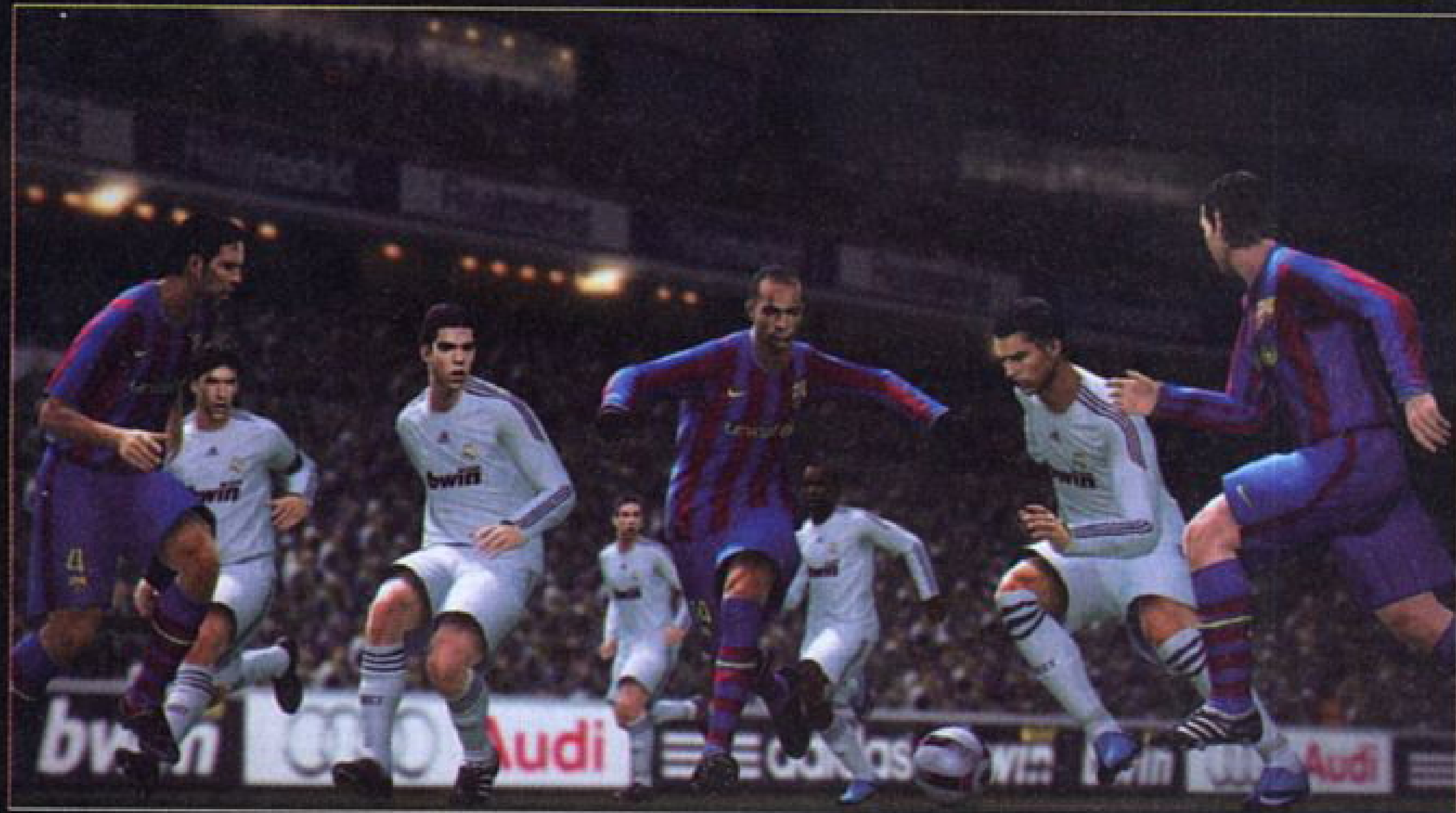


▲《恶魔城 暗影之王》虽然是挂名小岛组旗下，不过负责实际开发的却是西班牙“水银蒸汽”工作室。

Konami的西方部署

《PES》系列

《MGS》的销量虽然可观，不过每隔两三年才有新作推出，而且制作成本高昂。Konami在海外最为暴利的游戏系列是《PES》。去年《职业进化足球2009》销售了600万套，这个数字足以让日本第三方们口水横流，然而这已经比前年的《职业进化足球2008》少了200万。游戏制作质量的每况愈下是其销量大跌的主要原因，近年来《FIFA》的质量有长足的进步，收复了不少失地，去年的《FIFA 09》销量达800万。今年Konami对《PES2010》进行了全面改革，不过在欧洲玩家中的口碑未见提高，如何对抗《FIFA》是如今摆在Konami欧洲分公司眼前最大的难题。



Kojima Productions的量产化

多年来小岛组是Konami提高自身品牌形象的王牌工作室，不过这块金字招牌的含金量并不是很高。究其原因是因为小岛组都是追求大投资大制作，产量较低，两三年才能看到成果。为了发挥小岛组的品牌价值，从今年开始，Kojima Productions开始走向量产化的道路。E3 2009公布的《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》和《恶魔城 暗影之王》都是面向欧美开发的游戏，此外还有至少2～3款未公布游戏正在开发中。Kojima Productions一直在广纳贤才，不过依然人手不足，因此未来会更多地采用外包给欧美工作室的方式。《恶魔城 暗影之王》就是由Kojima Productions监督、“水银蒸汽”工作室负责开发的游戏。之前小岛秀夫到欧美四处拜访FPS开发商，Kojima Productions的神秘新作中应该会有FPS游戏。



文 Lancer 编 星夜 美编 忽悠悠

游戏人物 第十回

如龙翔空 菊池正义

菊池正义 小档案



1972年5月14日出生于日本栃木县。栃木县立宇都宫高等学校毕业后，进入早稻田大学法学部。1995年加入世嘉企划部，之后在多款名作中担任策划、导演。目前他已经成为世嘉第一CS研究开发部副部长兼制作人。提起世嘉的代表性大作《如龙》，多数人只知道名越稔洋，但真正在开发一线担任制作人的其实是菊池正义。

●喜爱的影坛人物

克里斯托弗・诺兰、乔治・克鲁尼、大卫・芬奇、丹尼・保尔。

●最期待的事

和老友一起畅饮，观看格斗技比赛“THE OUTSIDER”，开着爱车到赛车场兜几圈。

●最想要的东西

时间。

●最近感触的事

高专学生挑战开发超小型人造卫星的新闻。

●尊敬的人

本田宗一郎、系井重里。

●如果有时间最想做的事

高尔夫和冲浪。

●如果不当游戏制作人可能会从事什么职业

其他娱乐行业、法律或者农业。

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？

《街头喷射小子》，通过该作知道了工作中各种各样的可能性与界限。



每一个大作背后都有一些幕后英雄，被人们记住的永远是站在台前的管理者，他们所做的是行政管理、资源调度和对外宣传。而那些长期佝偻在显示器前的身影，那些在开发一线挥洒汗水的人们，除了在游戏末尾STAFF画面里一闪而过的名字外，他们可能永远不会为玩家所知。《如龙》是当前日本顶尖的游戏系列，但人们记住的只有名越稔洋，他是日本曝光度最高的制作人之一。在“《如龙》系列”团队里，还有一个挂上“制作人”头衔的关键人物——菊池正义！这是系列玩家们不应忘记的名字，从建立系列基础的第一份企划书，到游戏整体方向的把握和指挥，菊池正义才是一线的核心人物。按照电影行业的职位关系，名越稔洋相当于制片人，而菊池正义则是决定作品质量的导演。从《如龙3》开始，世嘉有意提高菊池正义的出镜率，将其打造成世嘉的又一个名制作人。

雷都游龙

位于日本关东地方北部的宇都宫市是栃木县的县厅所在地，由于夏季常有闪电，故有“雷都”之名。宇都宫市的自然风光得天独厚，鬼怒川、田川、釜川、姿川流过市区，南部是辽阔的平原，北部有著名的日光国立公园。宇都宫以饺子闻名全国，在宇都宫车站前就有一尊饺子雕像。在宇都宫“饺子之街”里可以找到世界各地的饺子，菊池正义最喜欢的是蒲田“你好”饺子。

菊池正义对小学时代记忆最深的是每天上学时必经的那条路。1980年代初宇都宫的城市化程度还不高，菊池家虽然住在市内，但周围满目都是翠绿的稻田。





▲宇都宫车站前的饺子雕像。

从菊池家到学校，要走 30 分钟的路。每日清晨小菊池迈着碎步奔走于稻田间，还要翻过一座小山丘才能到达学校，沿途风光至今仍镌刻于菊池的记忆之中。每天上学菊池正义总是与邻居家的几个小孩同行，沿途玩闹嬉戏，就像郊游般欢乐。放学时经过山脚，有时他会和小朋友们一起冒险进入山中，在小水沟里捉龙虾，或者在家附近的林子里捉独角仙和大锹形虫。看到玩得起劲的孩子，父母的脸上总是洋溢着幸福的笑容。

菊池正义的小学时代正是日本游戏产业的创生期。与日本的多数小男孩一样，对菊池正义来说，游戏与龙虾一样都是不可或缺的东西。小学低年级时，任天堂的掌机“Game & Watch”发售，在此之前菊池正义也见过一些用大型集成电路板制作的简易游戏机，但没有哪个游戏机像“Game & Watch”让他着迷。看到线条状的小人儿在屏幕中跳来跳去，年仅 8 岁的菊池正义感叹：“这世上居然有如此有趣的东西？”

菊池正义的父亲是电力公司的职员，其工作职责是设计输电线的铁塔，其本人也是核心的机械迷。菊池正义上小学 2 年级时，父亲因为工作需要而在家里添置了一台夏普 MZ 个人电脑——这是日本最早的个人电脑之一，此后菊池家不断有新型计算机产品出现。菊池正义受父亲的熏陶，从小开始一边阅读计算机杂志，一边按照书中所述练习 BASIC 语言，自称是一个从小学就开始 Debug 的苦命程序员。菊池正义对于一切与计算机相关的机器都会产生本能的好奇心，跟着家人去购物时，途径玩具店总是哭闹着要求买台《太空侵略者》专用游戏机。

菊池正义饶有兴致地学了一段时间的编程，不过并未打算对程序知识深入研究，却发现还有一种叫做游戏的程序十分有趣。不过早期绝大多数电脑游戏都是给程序员消遣的小程序，不适合儿童游玩。菊池正义还是更喜欢在山野间与伙伴一起捉龙虾。直到小学高年级时，任天堂 FC 问世，到了初中阶段，《超级马里奥》与《勇者斗恶龙》仿佛在一夜间如台风般席卷日本全境，中小学校里有关游戏攻略法的讨论成为热门话题。菊池家购入 FC 的时期较晚，虽然菊池正义很喜欢 FC 游戏，不过向来是在朋友家中蹭着玩。菊池正义有两个弟弟，后来是因为最小的弟弟哭闹着要买才总算实现了三个男孩的共同梦想。菊池正义喜欢与伙伴聚在一起，一边吵嚷一边玩游戏的热闹氛围。只要有人买了新游戏，大伙就立刻聚在一起，一个不幸战死另一个就立刻接过手柄，在哪个地方卡住了就一群人在电视屏幕前指手画脚地争论攻关方法。那可能是菊池正义一生中最怀念的游戏时光。“我们的儿童时代，基本上就是在那样的喧哗中开始，同时装满了快乐。”菊池正义说那种游戏状态至今仍是他的理想，虽然如今市面上的游戏很多，但能够与朋友聚在一起玩得热热闹闹、开开心心的游戏却不多见，菊池正义对能够做到这一点的《怪物猎人》十分敬畏。

由于在小学时代里家中没有 FC，那时菊池正义印象最深的游戏不是《超级马里奥》也不是《勇者斗恶龙》，而是后来的《俄罗斯方块》出品人亨克 · 罗杰斯为日本制作的《黑玛瑙》(The Black Onyx)，这是日本历史上最早的 RPG 之一，游戏画面非常质朴，年纪还小的菊池正义最初对其画面构成完全无法理解，勉为其难地尝试之后竟沉迷其中无法自拔。菊池正义比他的多数玩伴们更早地感受到了 RPG 的冲击。后来当《勇者斗恶龙》热潮到来时，菊池正义却埋头玩他的《创世纪》、《巫术》等美式 RPG 大作。中学时菊池正义加入了学校里的《巫术》兴趣小组，对 RPG 的热爱更加一发不可收拾，他认为 RPG 拥有漫画和动画所欠缺的独特世界。除了美式 RPG 外，早期日本的 PC RPG 如《ハイドライド》、《ザナドゥ》等都让菊池正义十分着迷。

小学高年级时，菊池正义有 3 个形影不离的好友，由于 3 个好友都加入了足球部，对足球缺乏热情的菊池正义为了不落单也成为足球部的一员。缺乏运动细胞的菊池总是无法真正的热爱足球，与伙伴在一起时，他更想玩捉迷藏。回到家中除了玩游戏外，菊池正义与第一个“高达世代”的男孩一样热爱动画与漫画，喜欢改造高达模型。几十年后，菊池正义还记得第一批《高达》声优的名字。在《如龙》第一作中，他特别邀请了布莱德 · 诺亚的专用声优铃置洋孝为 1356 号犯人配音，可惜在录音时菊池正义因事务繁忙没有到现场拜会。《如龙》发售后不久铃置洋孝因肺癌去世，给菊池正义留下永远的遗憾。



▲第一款给菊池正义留下深刻记忆的游戏——《黑玛瑙》。

游戏之魂



▲1980 年代中，《魔界村》街机经常出现在日本偏远地区的零食店里。

小学时的学校距离家中有 30 分钟脚程，到了中学，菊池正义升入市立公立中学，距离家中只有 15 分钟脚程。当时日本公立中学里暴力盛行的时代已经结束，不过“BE-BOP 高中”的不良风气仍然存在，公立中学仍然是无法让家长们放心的地方。

中学时菊池正义加入了学校的网球部，但是仍然与小学时加入的足球部一样，从不认真练习。网球部的成员太多，男子网球部训练时只能将球场一分为二，练习时也几乎打不到球，多数时候只能当个球童。初二时菊池正义觉得网球部太无聊就不再参加训练，结果被网球部顾问怒而开除。初中时的菊池犯上了慵懒的毛病，不爱运动，也不爱学习。从初中入学开始菊池正义的成绩就在不断下降，每次期中考、期末考放出成绩排名榜单时，都要被父母骂得狗血淋头。菊池正义对父亲的崇拜却与日俱增。爱好机械的父亲能够神奇地修好家里的所有电器，坏掉的录像机到他手上三两下就能修好，他还一边看《RADIO LIFE》杂志，一边研究计算机的基板，更是经常发现杂志中的错误。如今菊池正义回到父母家中，遇到笔记本故障仍然会找到已经年过花甲的父亲。在技术家庭里成长的菊池正义却没有继承父亲的技术，对电子技术的掌握程度也就是制作个收音机的水平，父亲总是遗憾得摇头叹息，他希望自己的儿子们可以进入理科院校当个工程师，结果三个儿子全都进了文科类学校，菊池正义也因为讨厌数学而选择了法律系。

后来考上了早稻田大学的菊池正义并不是缺乏学习的资质，成绩的下降与他逐渐觉醒的游戏之魂不无关系。没精打采地放学归来后，路过零食店，菊池正义总是被摆放在里面的街机吸引到店内。那是 Capcom《魔界村》流行的年代，高难度的挑战让菊池正义玩得忘乎所以。在街机之外，菊池正义更多的游戏时间是在朋友家中一起玩 FC，他喜欢的游戏还有 Tecmo 的《阿尔戈斯战士》和世嘉的《幻想地带》。后来进入世嘉后见到了《幻想地带》的制作人，着实让菊池正义激动了一阵子。

菊池正义花费最多时间的还是 PC 游戏，他喜欢那种在日式游戏里体验不到的独特画面与气氛。菊池正义初中时代所玩的很多游戏都是同期初中生闻所未闻的偏门作品，例如 Hudson 的早期



▲能够将20分钟内打穿《恶魔城》是菊池正义颇为自豪的事。

PC游戏《沙拉之国与番茄公主》、《デゼニランド》、《デゼニワールド》、GameArts的《变形战机》(テグザー)等，还有一些是菊池正义自己也记不清名字的美式RPG。充满探索与冒险乐趣的游戏是菊池正义最喜欢的类型，FC磁碟机推出时，在朋友家中看到的《林克的冒险》也给他留下深刻印象。菊池正义的所有朋友都抱怨《林克的冒险》太难，他却不以为然，轻轻松松就把游戏打穿，在伙伴敬佩的眼神中洋洋自得。菊池正义相信这是在众多高难度PC游戏中培养出来的能力，与一些难度设计得近乎野蛮的PC游戏相比，家用机游戏的难度普遍偏低。不过也有一些游戏类型是菊池正义苦手的，FC磁碟机的《光神话 巴尔泰娜之镜》就是让他心存敬畏的高难度游戏。当时是与朋友共5人一起挑战，游戏中被敌人打到后不会立刻死去，而是变成天竺鼠。菊池正义控制天竺鼠时反而比普通状态还要灵活，于是在伙伴们轮流玩时，若有人不幸变成了天竺鼠，就赶紧将手柄递给他。

菊池正义以一身游戏好武艺在伙伴中闯出了名堂，他本人最为自豪的是《恶魔城》初代。这款游戏总共6关，菊池正义给自己定下了"20分之壁"，即在20分钟之内通关。他将随机出现的敌人全部记住，版面背得滚瓜烂熟。当他握着手柄飞速按键，屏幕中画面飞来跃去时，把他的弟弟看得目瞪口呆。20年后菊池正义心血来潮，把当年这款引以为傲的游戏重玩了一遍，却连第一关都打不过。在身旁观战的弟弟同样报以目瞪口呆的表情。

"他对大哥的尊敬之念好像就在那一刻消失了。"菊池正义笑言。

菊池正义对游戏越发入迷，成绩也逐步下降。初一的期中考试时他还能在年级的400多人里排到30名左右，到了初二下学期已经跌到200名以下。到了初三，面对高中升学压力，他只能求助于补习班的强化训练。菊池正义的父亲平常对孩子的成绩没有过多要求，不过看到成绩单上那点可怜的分数也不免着急，于是把他生拉硬扯地塞进了补习班。初三上学期寒假结束后，菊池正义被告知新学期开始的同时要参加补习班，这个噩耗就像宇都宫的夏季惊雷，把菊池正义厌学的心思霹得直发颤。不过短短几个月的补习效果确实立竿见影，菊池正义硬着头皮把用在游戏上的精力花到学习中之后，成绩迅速提高，顺利进入了枥木县立宇都宫高等学校，这是县内大学升学率最高的名校。

麻雀会友

宇都宫高中是枥木县历史最悠久的男校，由日本旧制的中学体系改革而来。该校历史上曾出现众多知名政治家、文人与体育明星。据说日本历史上最初实施修学旅行制度的就是旧制的宇都宫中学。由于是一所文武双全的学校，宇都宫校内的体育活动非常丰富。学校的大运动场占地辽阔，中间是一块足以同时进行橄榄球、足球和棒球赛的大操场，四周环绕着多个网球场、排球场。橄榄球部是宇都宫高中最强的体育俱乐部。受校内的氛围感召，大多数同学都斗志昂扬地加入了各种体育俱乐部，体育神经迟钝的菊池正义仍然不为所动。他更希望有人能在学校里成立个麻将俱乐部。

宇都宫高中有禁止麻将的明文规定，但是瞒着老师躲在偏僻处偷偷打麻将更加过瘾。合唱部的集会室成为菊池正义与好友们的秘密麻将据点。宇都宫高中的合唱部在日本中学中闻名遐迩，多次取得NHK电视台主办的学生竞赛大奖，可谓学生合唱团中的名门。这些金嗓子高中生里却有不少麻将达人。菊池正义虽然不是合唱部成员，不过与部里的干将们都是"雀友"，因此经常被收留于集会室内，雀声连绵，直至深夜。有时噼里啪啦的夜半麻雀声会引起警卫员的怀疑，要确保安全难免要派个探子透过窗户观察敌情，见有警卫员逼近，就关掉集会室里的电源，锁上房门，从窗户溜出，而后四散逃窜。不过偶尔也有东窗事发的时候，要是被逮个正着，合唱部的顾问就要遭殃，免不了被校领导劈头盖脸训斥一顿。不过待风波淡去之后，合唱部里依然雀声不止。





▲具有西方古典风格的宇都宫高中。

自从迷上了用麻将小赌怡情，菊池正义的游戏热情稍有减退。初中时结交的玩友分散到了不同的高中，高中时代里没有再结交能一起嬉闹玩乐的游戏伙伴。菊池正义偶尔会从初中时代的玩友那里借点游戏软件，年纪还小的弟弟也经常借些游戏回家。菊池家三兄弟都喜欢游戏，他们一起凑钱买了台MD。虽然菊池正义此前也零碎地接触过一些MD游戏，不过与世嘉真正结下不解之缘的契机还是这台MD。菊池正义购买MD的理由是想在家中玩到《战斧》，除此之外给他留下最深刻印象的是《怒之铁拳2》，此后还有《冲破火网》，大多为世嘉自己开发的游戏。

在学校生活的回忆中，传统名校华丽的仪式不能不提。宇都宫高中的体育节和文化节都是一年两次，由于合唱部在全国拿了奖，学校对合唱团也大力推广，经常举办合唱比赛。平均下来大约每隔2个月就会有全校范围的大活动。菊池正义最厌恶的照例是体育，尤其是17公里马拉松。虽然路程不到标准马拉松的一半，不过足以让普通高中生望而生畏，讨厌运动的菊池正义更是一听就腿软。在马拉松比赛开始的2个月前，体育课时间就全部用来备战马拉松。大体上每天都有体育课，每个星期4～5个小时，一直在绕着学校四周跑。菊池正义

参加了两年的马拉松比赛，到了第三年终于放弃。

高中时的菊池正义仍然厌学，不过与初中时代不同的是，他知道身为男人应该有所承担。菊池家是普通的工薪家庭，三兄弟的教育开支是一笔不菲的费用。菊池正义高中入学时，他的父母就告诉他家里收入有限，供不起私立大学的学费，一定要努力学习考上一所好点的公立大学。日本的私立大学学费是公立大学的三倍左右，多数普通家庭子女都是报考公立大学，报的人多竞争自然激烈。宇都宫高中要表现其名校风范，向来有鼓励报考公立大学的传统，全部课程编制都是优先以公立大学为目标，用菊池正义的话说"私立志愿者遭到了迫害"。菊池正义发奋了一段时间，成绩中上，东京大学等一流公立大学入学无望，不过可以进最好的私立大学。最后菊池正义的父亲拍板："如果能进早稻田和庆应，就算借钱也要去！"

菊池正义开始踏踏实实地为迈进名牌大学而努力，平实手捧大学入学指南，谋划自己的未来职业方向。菊池正义希望未来能当个律师，或者一级国家公务员。几经研究对比之后，他相信法学系是迈向成功人士之路的捷径。那时在他的印象中，律师就是成功人士的代表：穿着高级西装、提着大皮包、开着奔驰宝马，银行账户里永远有巨额存款。菊池正义选择了早稻田大学法学系，没有选庆应大学的原因是该校的英语考试太难。为了避免落选，他还投考了同为名门的中央大学、东京都立大学、立命馆大学等作为后备。最后成绩出色，顺利进入早稻田大学。

政法之路

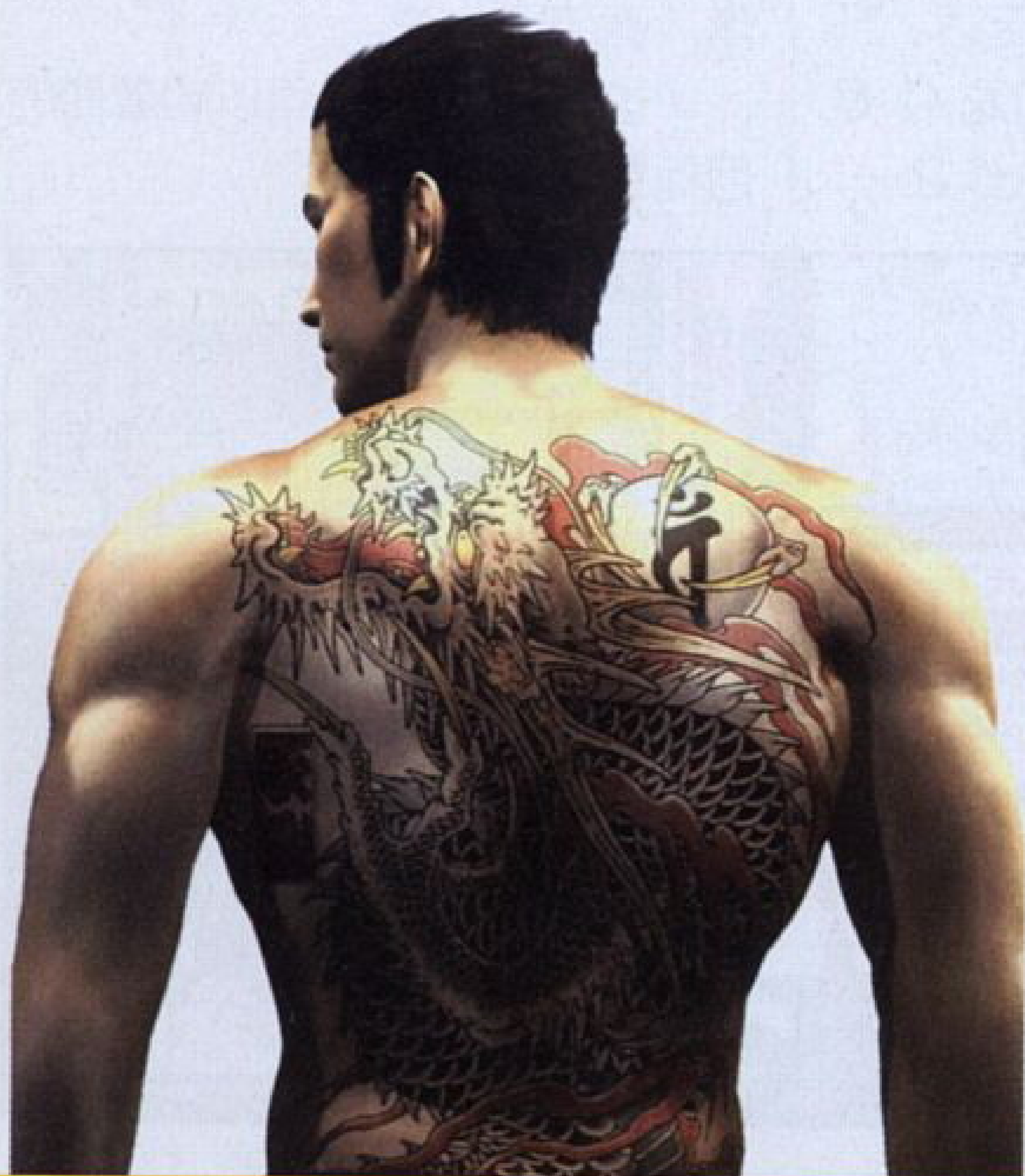
菊池正义之所以报考早稻田大学，除了父亲的原因外，还有一个原因是"想在市中心过逍遥自在的单身生活"。虽然宇都宫也地处关东地方，但对于繁华的东京来说菊池正义自认为是"来自乡下的高中生"，对高楼林立的东京充满憧憬。地处东京中心部位的早稻田大学是体验国际大都会生活的最佳选择。

刚到东京时，生活费有限的菊池正义根本住不起市中心，平常一边翻查房屋租赁杂志一边找房子，目标是月租金 5 万日元的公寓，最后一直找到了靠近西武新宿线的东村山。虽然可以乘坐电车到高田马场附近的早稻田大学，但是路途遥远，坐电车都要一个多小时，在那里完全感受不到东京的大都会气息。到了大二菊池正义才实现了在东京市区生活的梦想，搬到了同样位于电车沿线的中野区野方一带。

由于初期住的地方离大学太远，菊池正义经常夜不归宿，轮着在同学家中过夜。虽然有点居无定所的漂泊感，却也是菊池所追求的自由生活。如今回想起来他还很怀念那段岁月。不过菊池正义坦称那可能也是他一生中混得最惨的时期。法学系是早稻田大学内部学业最重的系，每个学年都规定要修够大量学分，光看学分数就能让人却步。好在法学系的学分不算太难拿，菊池正义依然我行我素，经常逃课，从未认真学习法律。看到那些以律师和法官为目标的朋友拼命用功学习的劲头，菊池正义知道自己永远也无法成为一名优秀的律师。

大学里形形色色的人物与活动让来自小城市的菊池正义大开眼界。早稻田大学的社团活动非常丰富，入学时各社团就举办了迎新晚会，因为可以免费吃喝，菊池正义一口气参加了 10 个社团的新人聚餐，那时他才知道这世上真是什么样的人都有。在迎新晚会中他见到了生平所遇的第一对男同性恋，看到他们向大家公开关系时的坦然，以及匪夷所思的对话，菊池正义对这简直是来自电影电视剧的情节惊诧莫名。

对菊池正义来说，有些社团相当无趣。最初的新鲜感过后，他放弃了大多数社团的活动，最后只留下三个，其中一个是合唱团。在高中时代，菊池正义的牌搭子们曾邀请他加入俱乐部，但被他拒绝。不过后来转念一想合唱团成员白衣黑裤加领结的装扮相当帅气，于是上了大学后就入了合唱团。这是一个很传统安份的社团，功底非常过硬，每天保持 3 小时的高强度练习。为避免前辈发火，菊池正义练得相当起劲。在早稻田大学的各社团里有这么一个规矩：如果晚辈在校园里遇到了前辈，一定要请客吃饭。所以在午饭、晚饭时间，总是有不少社团前辈们在学校里到处溜达，有些眼尖的大老远就绕道开溜，但是万一目光相遇，这一顿饭就省不了了。虽然菊池正义很厌恶这个莫名其妙的规矩，不过也不好打破传统。加入合唱团几个月后，他因为吃饭时间被前辈逮了几次而灰溜溜地退出了社团。据说中间还有过吃饭不付钱就开溜的糗事。





▲日本最顶尖的私立大学——早稻田大学。

菊池正义加入的另外两个社团是网球小组和法律小组。法学系有很多法律小组，有志于进入法律界的人士都积极加入。这个小组的好处是可以在系内广交好友，考试的时候借笔记、划重点很方便。菊池正义加入的法律小组人数多达 400 人，到了大三时只剩下 50 人左右。总是半途而废的菊池正义这次却从一而终，大学 4 年一直为了考试的目的而留在法律小组。

加入社团的另一个好处是每个社团都会组织长途旅行。法律小组每年夏天都会到海边的宾馆进行集训之旅，冬天就到滑雪场旁的宾馆里"集训"。虽然是以集训之名出游，不过也有专门游玩的"滑雪日"。在雪山上 100 多名大学生尖声呼叫着疾行而下的场面蔚为壮观。菊池正义最喜欢一大群人参加的活动，最多时能达到 600 人，平常也有两三百人。天生爱玩的菊池越玩越野，渐渐意识到自己以后估计当不了律师。

在私立大学里有一些需要额外缴纳听讲费的特殊课程，菊池正义刚入学时听过几堂，每次都只能让他更加确定自己不适合当律师。菊池正义结交了一些在早稻田进修的省厅官员，对他们的境遇甚为同情。有些官员虽然位高权重，但是一边要被媒体抨击，另一边又要卖命工作和学习，并没有外人想像般风光。

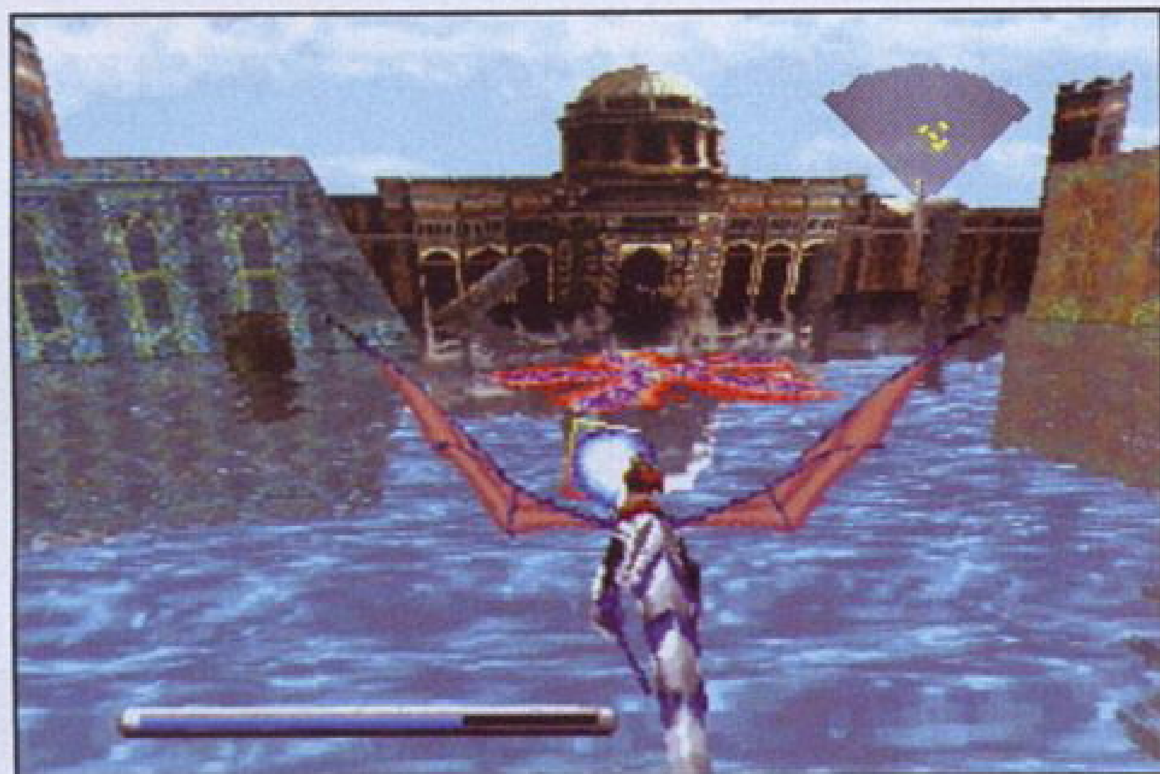
菊池正义知道自己不能走政法之路。到大三下学期，同学们都开始为将来的职业做打算，菊池正义也"突然恢复神智"。最先想到的工作是出版和传媒业，但该行业正是就业冰河期。菊池正义只能将求职对象扩大，不知不觉地就把简历投向了小时候就很喜欢的游戏业。

上大学时菊池正义把家里的 MD 带到了东京，不过软件只带了一盘《噗哟噗哟》，而且一直处于

吃灰状态，只有在临考试期间才会玩几局放松一下心情。有时和三五好友去麻将庄，若店里不巧已满座，那时他们会改道去街机厅。那个时期常玩的游戏是《侍魂》等格斗游戏，当时街机厅里已经出现了《VR 战士》，不过菊池正义觉得这游戏看起来太难，就一直没有尝试。经历了大学这一段游戏空白期之后，菊池正义反而想以游戏为今后的职业。文科出身的他开始以企划职务为目标向多家游戏公司投递简历，包括世嘉、Namco、Tecmo 等。

大四下学期，菊池正义的多数同学都已经有了着落，他却连一份 offer 都没收到。7 月的某一天，菊池正义正在与同病相怜的就职浪人们借酒浇愁，突然接到了世嘉的电话，得知自己已经被录取。已经被无数家电视台和出版社拒之门外的菊池正义半信半疑，总觉得没有收到书面通知就是有问题，直到数日后录用通知寄至府上，他才确信自己的游戏生涯即将开始。

飞天之龙


▲菊池正义参与开发的首部作品：《铁甲飞龙》。

1995 年菊池正义在 SS 发售的第二年进入世嘉，当时是世嘉大扩张之时，同年招聘的应届毕业生达 170 人，其中半数与菊池一样都被分配到开发岗位。菊池所在的部门是担当家用机游戏开发的 CS 研究开发部，与他同样担任企划职务的同期生共 8 人。

第一个月是进修期，先是帮忙进行软件除错，之后加入 SS 新作《铁甲飞龙 II》的团队。刚加入世嘉的新职员们都希望被安排到该项目，因为这是当时世嘉开发的最高端游戏。菊池因为对射击游戏苦手，在内部的职位安排面试中老实巴交地说：“我喜欢的游戏是《德比赛马》，不喜欢射击游戏。”当时负责面试的制作人也是赛马迷，但他却故意把讨厌射击游戏的菊池分配到了《铁甲飞龙》的团队。

菊池正义负责的是 BOSS 角色的创意和平衡性调整，工作非常忙碌辛苦，不过从玩家转型为游戏开发者的喜悦支持着他继续努力。1996 年 3 月 22 日，菊池参与策划制作的第一款游戏《铁甲飞龙 II》发售，这是他记忆深刻的一天，不仅是因为看到了自己努力工作的成果。菊池正义与多数团队成员一样到东京各地游戏店里考察《铁甲飞龙 II》的销售情况，然而多数商店里都是摆满了同日发售的《生化危机》，《铁甲飞龙 II》被冷落在小角落里，Capcom 对《生化危机》投入的宣传力量令人羡慕。直到现在菊池正义对“《生化危机》系列”仍然有非常复杂的情感，他本人是《生化》的忠实玩家，但又是其竞争对手。《如龙 3》与《生化危机 5》在 2009 年春一前一后上市，二者销量非常接近。从玩家的角度，菊池正义希望《生化危机 5》给人以惊喜，但是又担心其太受欢迎影响了《如龙 3》的销售。

随着世嘉各开发部门的子会社化，《铁甲飞龙》团队成为 Smilebit 的一员，其代表作《街头喷射小子》、《创造职业球会》等游戏大受欢迎。由于世嘉内部连年动荡，各开发团队不断转移重组。2004 年，被分社化的各子公司再次被统合到世嘉本部，世嘉集团从错误的改革尝试中回归原点。在这次改革中，菊池正义被提拔为制作人。

《如龙》从 2003 年秋季开始启动。当时 Smilebit 正在与 Amusement Vision 统合，由原 Amusement Vision 代表董事名越稔洋掌管。名越稔洋提出要开发一个大制作的新游戏系列。这款新作的开发方案有两种，Smilebit 内部一直在争议应该采用哪个方案。最后成为《如龙》的是原计划中的 A 方案。所谓 A 方案即“动作冒险”（Action Adventure）方案，青年时有过“江湖经历”的名越稔洋提议“将侠义与暴力团结合”，动作冒险是最适合的游戏类型。制作企划书的任务交给了菊池正义。以夜晚的繁华街道为舞台，表现黑暗成人世界中的危机四伏，同时以纯真的孩子点缀其中，制造反差。菊池正义的这份企划书被名越稔洋大加赞赏，成为了《如龙》的原型。


▲《如龙》以其黑帮电影般的游戏体验而成为话题之作。

名越稔洋的开发宗旨是“趣味题材要像八卦杂志一样信手拈来”，《如龙》开发过程中以菊池正义为导演兼制作人，而身为其上司的名越稔洋除了行政管理与方向把握外，也陆陆续续地提供了很多创意。《如龙》第一作以其充满深度的剧情和表现力获得了爆炸性的成功，甚少接触游戏的普通用户层也对之推崇备至。2006 年船木诚胜主演的《如龙 序章》DVD 化，2007 年北村一辉主演的《如龙 剧场版》公开。《如龙》第一作包含廉价版在内销量超过百万，《如龙 2》也朝着百万销量逼近。

“老实说我们真没想过能成为长期持续的系列。第一作发售的时候，我们觉得应该会畅销，只要卖得好目标就完成了。但是玩家能不能接受，对我们来说真的是未知数。”菊池正义没有想到《如龙》的高人气可以一直持续到 PS3，赫然成为如今日本传统游戏类型中数一数二的大作。当其他日本第三方对次世代畏首畏尾时，名越稔洋果断决定全力支持 PS3。以最高的效率为 PS3 制作一个《如龙》新作的任务落在了菊池正义的头上。《如龙见参》首周销量 18 万，在 PS3 首周销量排名中位列第二，玩家好评如潮。不到一年，菊池正义率领他的团队神速完成了《如龙 3》，销量超过 50 万。菊池正义高效率的项目管理在业内传为佳话。开发周期同样只有一年的《如龙 4》是 2010 年春日本最受期待的大作之一，在该作之后，菊池正义将会对“《如龙》系列”进行一次彻底的改革。

制作“美丽”的游戏是菊池正义永远的目标，所谓“美丽”标准不一，《汪达与巨像》和《ICO》都是菊池正义心目中的“美丽”游戏。除了画面的美丽外，故事与系统的洗练，用简洁与最低限度的规则享受最大的乐趣，这些都是构成 Team ICO 作品的“美丽”元素。而《如龙》是一款融多样感、大作感、戏剧性和真实性的游戏，虽然方向截然相反，但同样是以“美丽”为目标。不过逻辑之美只是从制作人的专业角度归结出来的设计理念，对于玩家来说，好玩与否才是最根本的判断基准。在确保游戏性的基础上实现设计之美才是一款伟大的游戏。不过直观性的有趣与需要慢慢品味的美丽韵味往往是处于对立面，如何实现二者的完美融合？

“遗憾的是，到现在我还是不明白应该如何制作这种极品之作。”菊池正义说。

也许，《如龙 4》可以朝着他的目标更近一步。





文 清国倾城 美编 一刀

璀璨的黑色记忆
世嘉MD二十年漫谈

1990年中的某一天，中山隼雄找到他的老友Tom Kalinske，当时他正好因公出差到东京。中山隼雄告诉Kalinske，他现在正在一家名叫世嘉的游戏公司，他们正在推广一部新主机——MegaDrive。中山隼雄希望他这部新主机能够将任天堂打败。那时正就职于一家玩具车制造厂的Kalinske听完后大笑："你们要和任天堂斗？他们可是家超大的公司啊！"

Kalinske本人也没有想到，两年后在他的带领下，美国世嘉战胜了任天堂，MD成为美国市场占有率最高的游戏机。自从FC发售的十余年来，任天堂第一次尝到了失败的滋味。虽然世嘉在龙头宝座上只坐了两三年，之后就在漫长而悲惨的亏损泥潭中度过，然而世嘉这场短暂的胜利对后来的业界格局造成了巨大的影响。如果不是MD打破了任天堂不败的垄断神话，给了第三方对抗任天堂的胆量，削弱了任天堂对业界的支配力，后来的索尼不见得能够推翻任天堂帝国。

MD是世嘉最辉煌的记忆，在中国它也是很多老玩家对游戏主机更新换代的最早的回忆。由于各种原因，SFC在国内凤毛麟角，而被称为"世嘉五代"的黑色16位机却深入大江南北，成为红白机之后中国最流行的家用机，国内的众多铁杆世嘉饭应该就是诞生于那个时期。从《战斧》、《索尼克》，到《怒之铁拳》、《梦幻模拟战》，MD留下了无数的经典，虽然其中绝大多数游戏系列已经或即将被淹没于时间的长河，但至少在我们的回忆中，他们将永远璀璨。



MegaDrive产品规格

■处理器

摩托罗拉MC68000 CPU，运行频率7.61MHz。Zilog Z80 CPU，运行频率3.51MHz(音频处理)。

■图像

16位VDP用于场景与可动点阵图控制。

3个图形层：一个可动点阵图层，以及两个卷轴背景层。

64K显存。

64×9Kbit CRAM(专用色彩RAM)

同屏最大发色数为64色，总发色数512色。

解析度为320×224。

40×28文本显示模式。

■音频

8KB音效内存。

德州电子TI-76489 PSG(可编程音效生成器)。

雅马哈YM-2612 FM合成器。

13db信噪比。

■内存

1MB系统ROM。64K系统RAM。

起源

1987年，世嘉面临着微妙的处境。一方面，它的8位机MARK III在FC面前败得一塌糊涂；另一方面，业界的硬件技术在飞速发展，多款性能强大的个人电脑问世，将家庭用电脑市场大幅扩张，最新一代的个人电脑已经可以做出与街机抗衡的游戏画面。然而家用机的图形技术水平却远远落后于业界尖端水平，本已十分陈旧的FC更显老迈，但它对市场的牢牢把持导致家用机行业始终无法实现技术的飞跃。当时FC在日本的游戏市场占有率为95%，在美国为92%，FC的市场需求量没有任何衰退的迹象，享受垄断暴利的任天堂也没有推出后续机种的打算。世嘉知道在八位机市场上已经没有翻身的可能，但如果顺着硬件业的技术潮流，率先推出画面大幅进化的16位机，也许可以占领一席之地。

上世纪80年代中后期正是世嘉在街机上大展拳脚之时，铃木裕率领的AM2研几乎每个星期都有令人振奋的技术突破，世嘉在街机市场上相继推出了《冲破火网》、《太空哈利》、《Hang-On》等在画面和游戏设计方面都达到业界最高水平的经典之作。世嘉在街机领域罕逢对手，其街机基板System16采用摩托罗拉MC68000处理器和市面上最尖端的16位图形处理器，在街机厅中总是以华丽画面鹤立鸡群，使用该基板的街机周围总是围满了玩家。System16的成功与家用机业务的停滞不前促使时任世嘉社长的中山隼雄提出尽快设计16位家用机的构想。“将街机搬回家”是中山隼雄提出的口号。

其实当时由于PC-E的发布在日本引起很大的关注，任天堂社长山内溥提出要在1990年之前推出自己的16位机。但FC不断增长的利润使得打造新主机的提案一直没有在公司高层会议中得到重视，其设计方案一直停留在概念阶段。此外，FC后续机种的设计方案在内部也有颇多争议。山内溥要求新主机必须要向下兼容FC的游戏，因此项目负责人上村雅之的设计方案中克服万难地实现了对FC的兼容，然而这却造成主机设计成本过高，一直追求低廉成本的山内溥显然无法接受。经过漫长的争论之后，该主机的向下兼容功能最终决定取消，这使其成本降低了75美元。为了进一步降低成本，任天堂将上村雅之原计划使用的10MHz MC68000处理器换成了速度较慢的WDC65816。为了弥补主处理器的速度不足，任天堂又塞进了两颗廉价的协处理器。

与此同时，在世嘉研发部，一组工程师正在佐藤秀树的率领下迅速推进16位家用机研发项目。世嘉

SEGA GENESIS

YOUR WORLD WILL NEVER BE THE SAME

TWICE THE INTELLIGENCE. TWICE THE POWER. TWICE THE CHALLENGE. TWICE THE FUN.

With Genesis you'll be able to play games that look, play and sound exactly like the arcade. Opponents come alive in challenging sports competitions. And dangerous expeditions put you on the edge of your seat with real and menacing foes.

Tommy Lasorda Baseball™ · Super Thunder Blade™ · Space Harrier II™ · World Championship Soccer™ · Super Hang-On™ · Rambo III™ · Forgotten Worlds™ · Thunder Force II™ · Ghouls 'N Ghosts™ · Last Battle™ · Arnold Palmer Tournament Golf™ · Zoom!™ · Super Shinobi™ · Golden Axe™ · Phantasy Star II™

拥有街机上现成的硬件技术，将其尖端的街机基板直接改造成家用机，可以大大节约研发成本并加快开发速度，并且为今后街机游戏移植家用机创造了便利条件。这种设计思路后来被世嘉广泛应用，最后在NAOMI到DC的改造中做到了极致。这部精简版System16的设计非常顺利，保持了街机的高性能，又实现了家用机的高性价比。世嘉对结果非常满意，甚至将其直接应用于后来的三款街机基板中(MegaTech、MegaPlay和System C)。由于与System16之间存在互换性，世嘉的家用机部门可以在最短的时间内将街机部门已有的游戏移植到家用机，同时又可以留出足够多的人力资源开发原创游戏。

世嘉的街机技术通常采用系列化设计，在一个核心技术的基础上

不断添加新技术，对其街机基板不断改良。System16虽然是16位的街机基板，但与世嘉之前8位街机的高端版本有很多接近之处，这就对向下兼容MARK III的游戏制造了方便。不过由于卡带接口规格不同，玩家还要购买一个额外的卡带转接器才能玩MARK III的游戏。拥有了SFC不具备的向下兼容能力成为其一大卖点。

世嘉的这款新主机内部开发番号为MK-1601，不过这种过于工业化的番号显然不适合产品推广。经过了内部的多次大争论之后，世嘉高层最后决定将其取名为“Mega Drive”。这是只有世嘉的一小撮核心FANS才能领会的名字。日语中有大量的英文外来词，其中语义和用法被滥用的现象非常普遍。“Mega”的词义是“百万、巨大”，在世嘉之前的MARK III广告中经常使用，用来强调MARK III游戏的强大。至于“Drive”有驱动器之意，世嘉希望这个名字给人留下“一部巨大的发动机在运转”的印象。不过美国世嘉却无法沿用这个名称，因为已经有一家美国公司注册了“Mega Drive”的商标，所以美版MD只能改名为“Genesis”(创世纪)。取这个源自于《圣经》的名字是为了让家长们过目不忘，毕竟少年儿童是世嘉的主要市场目标。此外，“Genesis”在希伯来语中是“起源”的意思，这也符合该主机开启16位机新时代的目标。一直以来，世嘉在不断追逐渐行渐远的任天堂，这次它希望能够站在前沿。

叛乱

除了世嘉之外，消费电子行业的巨头们也开始对任天堂发起强攻。当时任天堂最担忧的对手不是世嘉，而是NEC。作为电子行业的巨型集团，NEC拥有丰富的技术人才与雄厚的资本。当时任天堂每年的营业利润还不够NEC一年的研发经费。NEC的PC-Engine公布时在日本业界引起很大的轰动，从NEC公布的初步计划分析，PC-Engine很有可能比MD更早上市，而如果被世嘉视为最大卖点的机能优势被NEC抢了先，MD将面临前有狼后有虎的困境。当世嘉硬件研发部为MD而日夜忙碌时，PC-Engine的阴影一直令他们忐忑不安。

1988年第三季度，日本游戏产业史上第一场真正意义的主机大战终于爆发了。

1980年代初，雅达利、美泰与Coleco之间也爆发过主机战争，但规模小、持续时间短，最重要的是并未形成以几大硬件商为首，各软件商分别选择阵营的全方位战争。世嘉用SG-1000和MARK III挑战任天堂，也是几乎完全依靠自己的软件供应。直到PC-Engine与MD相继诞生，受任天堂压迫的第三方纷纷生了异心，形成了围绕三大主机的三大势力阵营，这才形成了真正意义上的主机大战。

1987年10月30日，NEC率先推出了PC-Engine，比世嘉MD足足早了一年。PC-Engine虽然使用的是8位元CPU，但性能强劲，NEC一直以16位机自处。更重要的是NEC准备为其推出CD-ROM光碟机，将家用机从游戏卡带捉襟见肘的卡带容量限制中完全解放出来。此外，PC-Engine是由NEC与任天堂旗下六大第三方之一的Hudson合作研发，拥有Hudson拼尽全力开发的优质作品。1998年10月29日MD在日本发售时，PC-Engine已经获得了小有规模的市场份额。MD的首发价格为2.1万日元，首发两款游戏都是街机移植作品，其中《太空哈利2》堪称当时街机厅里的吃币王。尽管如此，处于任天堂与NEC夹缝中的MD日子并不好过，世嘉比预定计划更早地推出了多部街机移植游戏，但日本玩家似乎对此并不买账。缺乏第三方的支持是MD最大的不足，PC-Engine不仅有Hudson投入巨资打造的《天外魔境》等大作，而且在Hudson的游说下已经获得一些第三方的支持。而世嘉在多数玩家眼中仍然只是一家街机公司，缺乏为家用机的特色开发的游戏。



■NEC的PC-Engine在日本的人气比MD更高。

MD的第一个大突破发生在1989年，Namco的意外加盟让MD获得了强大的动力。Namco当时仍是日本最大的第三方游戏发行商，同时也是世嘉在街机市场上的劲敌。Namco出手相助其老对手确实令人大跌眼镜，这也说明Namco当时与任天堂的关系已经恶劣到无法调和的地步。作为任天堂首批六大第三方之首，Namco一直享受权利金优惠等特殊待遇，但其授权协议于1989年到期。山内溥傲慢地通知Namco，今后将取消其特殊待遇，续签的合同中规定其与其他二线发行商一视同仁。此举将大大削减Namco的利润率，而且由于任天堂对普通第三方每年发行的作品数量有更严格的限制，Namco的营业额也将锐减。据说Namco创始人中村雅哉接到通知后暴跳如雷，当时就撕掉了任天堂寄来的通告。数日后中村雅哉以日本街机工业协会会长身分接受了《日本经济新闻》的采访，在访谈中指责任天堂非法垄断了日本电视游戏市场，在所有第三方都在任天堂的高压统治下敢怒不敢言的当时，中村雅哉的公然指控轰动一时，多数第三方都在暗地里为Namco的勇气拍手称快，不过大多因为利益约束而保持缄默。此后Namco与任天堂之间爆发了持续数月的口水仗，任天堂发言人很快在《日本经济新闻》对此事的追踪采访中反唇相讥，声称Namco靠任天堂给的优厚待遇在FC上获得了巨额利润，现在却调转枪头，实在不是高尚行为。之后任天堂决定永久取消Namco的“特权”，而Namco则是很快做出支持MD的声明以表明自己绝不屈服的立场。Namco还以反垄断法的相关条目为依据将任天堂告上了京都地方法院。山内溥在《财界》杂志采访中说：“他们只不过是嫉妒我们，如果他们不满意任天堂，以及我们做生意的方式，大可以自己去搞。这就是自由市场的好处。”Namco不堪其辱，决定大力支持MD，同时开发了6款MD的街机移植游戏。


■前世嘉社长中山隼雄。

然而在任天堂一统天下的当时，Namco的志气换来的只是账本上的赤字。与任天堂交火的数月之后，Namco在现实的逼迫下撤销了对任天堂的控诉，中村雅哉阴沉沉地指示其下属尽快做好安排保住与任天堂的普通授权合同。由于合同中对第三方有诸多限制，大大限制了Namco为MD和其他主机开发游戏的自由。中村雅哉永远不会忘记山内溥对他的羞辱，虽然迫于利益而暂时屈服，Namco一直在等待着机会的到来，一旦有潜力的竞争对手出现，Namco将会扮演推翻任天堂暴政的旗手。可惜世嘉终究因为实力不足而无法担此重任。

Namco兵变失败的同时，Hudson为之倾注了所有梦想的PC-Engine也大势已去，其他第三方都噤若寒蝉，再也没有胆敢挺身而出对抗任天堂的勇士。而在世嘉，社长中山隼雄已经意识到无法在日本与势力过于强大的任天堂对抗，但在任天堂控制力较弱的美国也许还有突围的可能。

剑指任天堂

在MD走向美国之前，NEC率先一步推出了美版的PC-Engine，即"Turbo GrafX-16"（简称TG16），它比Genesis的发售时间早了半年。然后TG16在美国的销售状况比日本还要糟糕得多，PC-Engine在日本有《天外魔境》为首的众多优秀作品，但Hudson却没有足够的精力再为美国度身定制多少新作。TG16的市场反响非常惨淡，而这给MD创造了绝佳的机会。

在TG16发售期间，美国世嘉故意发布了一份新闻稿："只有世嘉——街机娱乐之王，才能为家用机娱乐带来新的纪元。Genesis是第一部也是惟一一部真正的16位机，给您带来终极的兴奋与享受。当你体验了Genesis的高端街机般的画面、立体声的音乐和音效，以及真实的语音和无与伦比的游戏性后，您的世界将永远改变。"

世嘉为美版MD的首发准备了十余款游戏，其中多数为世嘉街机大作的移植版。为了提高主机吸引力，世嘉还将《兽王记》作为随MD同捆赠送的游戏。世嘉创始人David Rosen将其亲自招聘的Michael Katz指派为美国任天堂总裁。

MD于1989年8月14日在洛杉矶和纽约率先发售，美国其他城市于9月15日陆续上市，首发当天共有6款游戏。Michael Katz为美版MD亲自制定了宣传口号："SEGA Genesis does what Nintendon't。"这种将矛头直指任天堂的宣传策略成为后来MD在美国的一贯作风。美国玩家对画面更为敏感，也更喜欢世嘉风格的游戏，MD街机般的游戏画面果然吸引了大批玩家。MD在美国的初期销量非常理想，加上有不少由核心玩家们编撰的游戏杂志在背后推波助澜，使其在玩家中形成了话题性。在他们看来，MD就像一辆黑色的保时捷，而FC只是一辆红白相间的出租车。

欧版MD的发售时间是1990年11月，作为世嘉欧洲大本营的英国地区率先上市。英国版MD最初零售价高达190英镑，首批发货量为3万台，主要在Dixon、Rumbelow等百货店销售。任天堂在欧洲的势力很弱，当时仍处于行销网络的构建阶段，占有欧洲的市场份额仅10%左右，反而是世嘉的市场占有率更高。过去世嘉的街机与家用机在欧洲都有不错的口碑，MD自然大受欢迎。任天堂无力阻挡MD，只是专心扩大自己的销售网络，在MD发售时，FC在欧洲所占的市场份额已经达到了25%。此外，任天堂还通过Gameboy等利润率更高的产品提高其欧洲区的销售利润。MD抢占了先机，之后又由于众多优秀作品的发售一直保持领先，直到1990年代中，MD一直是欧洲的主力游戏机种。





以"任天堂做不到"为主题的系列广告。

由于有欧洲市场为后盾，欧洲区营业收入占总体比例很大的一些美国发行商对MD充满热情，其中奠定MD北美霸业的主要第三方就是EA。当时EA的主要营业收入还是来自PC游戏，但家用机市场规模增长迅速，比PC游戏的前景广阔得多，EA希望在家用机上大展拳脚。早在1984年，刚成立不久的EA原本有机会成为FC的特权阶级，然而当时在美国的家用机市场刚刚经历了ATARI SHOCK，EA认为任天堂难成大器，于是错过了大好机会。之后几年EA一直为此追悔莫及。EA创始人Trip Hawkins看到了16位机带来的新契机，他相信MD将会成为下一个主导机种。EA研发团队对MD进行彻底研究后对其硬件设计褒奖有加，并且迅速提出了多个游戏的移植与开发建议。1990年初，Hawkins指挥下属与世嘉进行了正式谈判，最终签署了有利于EA的合作协议——世嘉不会像任天堂一样对第三方每年发行的游戏数量有任何限制，并且权利金比任天堂低得多。EA取得发行授权后立即开工，大批优质新作迅速推向市面，其中Will Harvey的斜45度视角RPG《The Immortal》、格斗游戏《武道魂》（Budokan: The Martial Spirit）备受欢迎，而最具影响力的是改变EA命运的体育游戏——《约翰·麦登橄榄球》（John Madden Football），它成为美国国民级游戏《麦登NFL》的起点。这款游戏与世嘉自己的《Joe Montana Football》形成了正面竞争，之后世嘉与EA之间的体育游戏产品线一直处于良性竞争状态，二者暗中互相较劲，使得体育游戏在MD时代里取得了飞速的发展。



◀当时世嘉宣称其游戏阵容是SFC的10倍，在广告中也重点突出了这一点。

FC的主要用户层是中小学生，而MD的市场目标是年纪稍长的玩家，这一点从MD在美国充满青春叛逆风格的广告就可以看出来。这个年龄层的用户对游戏的画面与深度有更高的要求，而EA在PC上推出的诸多名作于成年玩家中享有盛名，体育游戏更是吸引这些玩家的法宝。优质的街机游戏移植作也让MD在核心玩家中备受尊敬。1990年Capcom在美国推出的《出击飞龙》就是一款完美的街机移植游戏，当初街机版在美国刚推出时并没有获得太多人的关注，而MD版以其超高的质量赢得了1990年的"年度最佳家用机游戏大奖"。这款游戏也成为Capcom与世嘉之间长期亲密关系的开始。

MD在家用机市场里刮起了一阵"酷旋风"，一时间MD成为"酷"与"高端"的象征，相比之下FC成了陈旧而落后的"儿童游戏机"。现在世嘉缺的只是一个具有决定性意义的杀手锏。

1990年夏季，MD在北美的销量超过了100万套，这是当初中山隼雄为MD制定的第一年销售目标，结果比原定计划提前几个月完成。这是一个重大突破，那时美国世嘉的员工们在每天早晨的例行会议后都要用日语高唱"一百万"。那一年末，MD累计已经获得了1亿美元的销售利润，中山隼雄开始提出挑战任天堂市场地位的新目标。1991年1月，中山隼雄聘请多年知交Tom Kalinske担任新一任美国任天堂总裁。

任天堂惊讶地发现，在日本已经被自己打得溃不成军的MD正在大洋彼岸疯狂吞噬它的市场份额，虽然那时FC在美国已经有3170万用户，但世嘉正不断将其用户挖走，如果不尽早推出自己的新一代主机，任天堂的几千万用户将逐渐升级换代为世嘉的用户。任天堂大大提前了美版SFC的发售计划，于1990年初正式公布发售日期。一个月后，美国零售商对SFC的订货量已经达到150万台，任天堂不得不暂停接受订单。1991年的某个深夜，一个大货车车队浩浩荡荡地开到任天堂京都货舱，连夜装填了大批主机与卡带运往码头，这起事件被日本业界称为"午夜发货行动"。

SFC在美国的广告宣传与MD针锋相对，其口号是"Nintendo is what Genesis isn't"，简单的口号中蕴含杀机，暗示要将MD灭之而后快。世嘉深知任天堂的实力，在SFC发售之前，MD必须要有一个能够稳定民心的杀手锏级游戏。

索尼克诞生

世嘉缺少一个马里奥那样的标志性角色，任天堂只要有《超级马里奥兄弟》就可以确保主机的畅销，而世嘉也希望打造一个这样的角色作为自己的吉祥物。中山隼雄行事谨慎，为了确保这个角色能够夺走马里奥的风头，他和世嘉的开发人员一起研究马里奥的特点。经过分析，世嘉的开发人员得出的结论是应该将“速度”作为这名吉祥物的特征，因为矮胖的马里奥给人以笨拙的印象，在世嘉看来，这就像任天堂的主机一样，处理器速度慢，技术陈旧。而世嘉的代表吉祥物应该与MD的处理器一样以速度制胜，而且在宣传时还可以顺便讽刺任天堂的笨拙。

中山隼雄向世嘉全球各地的工作室下达了设计一名新吉祥物的命令，开发者们提出了无数的设计方案，大多围绕另类、酷和速度，其中美国程序师Mark Voorsanger提出的一对角色差点就得到通过。这对角色叫做Toejam和Earl，充满嘻哈风格。中山隼雄很喜欢这对角色，对其初期游戏原型也十分赞赏，遗憾的是这对角色完全是美式文化的产物，不利于在其他国家推广，而世嘉需要的是一个适合全球的统一形象。世嘉的设计师们提出的方案中总是存在这样那样的缺陷，中山隼雄经常感慨：“如果我们有宫本茂那样的人才就好了！”

中山隼雄期待着欧美的团队能够给他一个惊喜，然而真正的惊喜却来自自家后院。世嘉AM8研设计了一名新吉祥物以及一款配套的游戏，中山隼雄找到该工作室主管丰田信夫，他想亲自看一下这个角色的设计方案及其设计者。丰田信夫奉命带着项目主管大岛直人和首席程序员中裕司来到中山隼雄的办公室。几个小时后，当他们从办公室走出来时，新角色的设计方案已经得到批准。

中山隼雄终于发现了世嘉的宫本茂。这位叫中裕司的年轻人才华横溢，脑子里充满了令人赞叹的创意。中裕司1965年9月17日出生于大阪，少年时活泼好动，并且热爱音乐，最喜欢坂本龙一和他的黄魔法乐队(YMO)，对YMO电子合成乐的热爱使得中裕司迷上了计算机，并因此爱上了游戏。中裕司不仅喜欢玩游戏，还热衷于研究那些充满乐趣的游戏到底是怎么做出来的。然后他开始自学游戏编程。天才少年中裕司原本可以考上日本任何一所大学，但在日本的计算机革命方兴未艾之时，他不想在大学里浪费四年的宝贵青春。

1983年，中裕司孤身一人北上东京，他向Namco求职，却因为没有大学文凭而被拒之门外。中裕司并不气馁，他四处求职，到处投递自己设计出来的作品。1984年，他终于在世嘉找到一份工作。中裕司是个完美主义者，一切争取做到最好，不过也经常因此与同事们争得面红耳赤，从画面到游戏代码，几乎每个细节都要争吵一番。中裕司在世嘉的第一款游戏是SG-1000上的《女孩的花园》(Girl's Garden)，这款略显青涩的游戏并不为大多数人所知，不过之后7年中裕司的编程技巧日趋成熟，在多款名作中表现了自己的天赋。他负责移植了《太空哈利》、《Outrun》等街机名作，而最具代表性的则是具有突破意义的RPG《梦幻之星》，这是公认的世嘉MARK III最佳名作。1988年中裕司的团队开始为MD开发游戏，中裕司再次展现了他的非凡才能。MD的首发游戏之一《超级直升机》(Super Thunder Blade)就是出自中裕司之手。MD第一款大获成功的RPG《梦幻之星2》同样只有中裕司能够攻克复杂的编程任务，此后他又帮助Capcom移植了《大魔界村》。中裕司还利用业余时间研究如何在MD上运行FC游戏，他的研究最终诞生了世界最早的家用机游戏模拟器，可惜他知道这款模拟器永远没有推出的机会。在AM8研，中裕司就像一个传奇。

1990年1月，AM8研获得中山隼雄的最高指示：为MD设计一个新吉祥物。组长丰田信夫和他的下属们提出了很多构想，最早想到的一个角色是兔子一样的生物，有一对长长的耳朵，能够将耳朵伸长，将敌人卷起来并抛向敌群。然而由于技术实现难度很大，该方案最终被放弃。4月份一个阳光明媚的下午，中裕司看着设计草图，突然灵机一动，他告诉大岛直人自己几年前想到的一个游戏角色，它可以将自己蜷缩起来变成一个球，然后撞向敌人。

“你说的是刺猬吗？”大岛问。

“没错，就是刺猬！”中裕司咧着嘴笑道。

接下来的几天，一个有血有肉的新角色很快成型。刺猬的身体颜色为蓝色，因为那是世嘉LOGO的颜色。由于圆球的画面太简单，而刺猬的刚毛以当时的画面解析度又无法表现，因此以日本动漫中常见的尖锥状头发替代了刚毛。为了给刺猬一个超音速的理由，中裕司给它穿上了一双跑鞋。某日，中裕司向组员们演示了他已经制作多时的DEMO，看到屏幕中的蓝色刺猬在背景高速移动的卷轴中奔跑，大家的反应都很惊讶。

“这简直是超音速(Supersonic)的极速狂奔啊！”一个组员叹道。

“Supersonic”这个词在中裕司的脑海里久久挥之不去，他决定将刺猬取名为“索尼克”(Sonic)。



■索尼克的诞生引起了一场猛烈的风暴。

宣战

中山隼雄对世嘉新吉祥物的设计方案非常挑剔，但一旦方案获得通过，他就会为之投入前所未有的资金进行造势。毕竟这是挑战马里奥的重要一役，世嘉对索尼克下了重注。不过中山隼雄也担忧索尼克不敌马里奥，为了避免索尼克惨败拖垮世嘉，中山隼雄筹备了4亿美元的应急准备金，随时准备用这笔钱挽救危局。

当时世嘉对于重金打造索尼克存在很多反对之声。前美国世嘉总裁Michael Katz就是一个坚决的反对者，几年后他如此评述索尼克：“我们觉得他傻得冒烟，但是中裕司做的游戏实在太棒了，如果不是有这么好的游戏，那只死刺猬肯定会死得很难看。”

1990年11月，索尼克的广告开始在日本大规模展开。当时如日中天的J-Pop乐队“美梦成真”正在进行第二轮全国巡回演出，而在他们巡演的巴士车身上赫然画着一只巨大的蓝色刺猬。当时人们并不知道该乐队的编曲中村正人已经为中裕司的新作谱曲。那时世嘉还没有正式公开索尼克这名角色，车身上那只神秘的蓝色刺猬引起人们议论纷纷。

在美国，中山隼雄将索尼克的推广交给了美国世嘉的新总裁Tom Kalinske，他为《索尼克》提出了大胆的宣传口号：“史上最快的游戏”。

1991年6月23日，《索尼克》选择美国作为全球首发第一站，一个月后才推出日版。《索尼克》取得了比预想还要巨大的成功，美国各地都出现缺货报告，MD的销量也跟着一飞冲天。1991年9月15～16日，世嘉在两天的时间内花掉了1000万美元的广告费，《索尼克》的广告几乎覆盖了全美所有的主要媒体。世嘉选择这个时间大做广告的原因是那时SFC刚刚在美国上市。美国世嘉的Al Nilsen说：“这是一场战争！”当时世嘉的广告中充分突出了MD的优势——超过100款的游戏，以及类似于《索尼克》的优质作品。同时讽刺了游戏数量不多、供货紧张的SFC。

这场针对SFC的大规模宣传狙击战非常成功，根据当时的市场调查报告，10个青少年玩家中，有7个更

青睐《索尼克》而不是《超级马里奥世界》。当时美国任天堂总裁荒川实在与雅达利官司案的庭辩中突然提到世嘉，并感叹索尼克"真是个惊人的好游戏"。荒川实比任何人都要清楚一个标志性的虚拟偶像会给任天堂造成怎样的冲击。

1991年末，MD的美国累计销量为230万台，而SFC为200万，这大大低于任天堂原先预计的400万台销售目标。世嘉仿效任天堂的做法，在《索尼克》的第二批卡带生产出来后，将其作为MD同捆赠送的游戏，这使其销量大大提升，达到了SFC的两倍。

Tom Kalinske是一个营销高手，他毕业于威斯康星大学营销系，毕业后进入美泰玩具公司，他的大胆与自信引起了高层的注意。被迅速提拔的Kalinske很快负责了美泰玩具公司的核心产品线——芭比娃娃。在Kalinske的12年任期中，芭比娃娃的年销售额从4200万美元提高到10亿美元，Kalinske也曾经负责了美泰公司的游戏机Intellivision。后来Kalinske成为美泰的董事会成员，他大胆地将美泰的电子部门剥离，成为他自己的独立公司"美泰电子"。在美泰的最后3年，他负责了《希曼》系列动画及相关玩具。Kalinske加入世嘉后做的第一件事是不耻下问，通过下属了解有关游戏产业的一切。但那时美国世嘉有不少高层为Katz的离去鸣冤，对这位新总裁有抵触心理。但Kalinske通过多项令人信服的营销企划获得了下属的敬重，之后前往日本，在世嘉总部董事会中提出对美国世嘉进行彻底改革，其中关于MD应降价50美元以争夺市场份额的提议让董事们大为震怒，



■充满叛逆色彩的MD广告

也有人对美国世嘉在广告中公然挑衅任天堂感到不安，还有人骂Kalinske是个疯子，"要把世嘉推向灭亡"。最后所有人都把目光转向坐在座首一言不发的中山隼雄，在会议室暴躁的氛围中，他不急不慢地对Kalinske说："我把你请来就是要让你做决定，只要你觉得对的事，就放手去做吧！"



▲世嘉自信地提出了"你的世界将永远改变"的口号。

"世嘉尖叫"是Kalinske营销生涯中的经典之作，该系列广告有超酷的画面和迎合青少年新流行文化的各种主题，在广告最后总是以人们尖叫"SEGA"为点睛之笔。世嘉委托GBS广告公司在短短四个月时间里制作了35支广告，这些广告不像任天堂的多数游戏广告一样在星期六的动画片时段播出，而是选择在1992年MTV音乐电视大奖期间集中投放。每隔几个月世嘉就会更换一大批广告，因为青春期的孩子总是很容易对不断重复的内容感到腻烦。"世嘉尖叫"系列广告的生命力经久不衰，直到1996年才随着MD退出市场而结束。

同一时期MD在欧洲的一系列广告也堪称经典。这些广告制作得恢弘大气，有点像经典影片《现代启示录》。其中有一支广告讲述一群玩家前往湄公河寻找一座失落的神庙，在神庙里发现了世嘉的新主机MD。这是英国游戏历史上最具话题性的广告之一，光制作费用就超过了50万英镑。后来在欧洲推出的"海盗电视台"系列广告也在那时的玩家心目中留下了难忘的回忆。

下一个暴君

1992～1993年是MD最风光的时期。中山隼雄押注于《索尼克》的豪赌获得了完全的胜利。事实上这也是世嘉历史上最风光的时期，街机上有《VR战士》等具有革命性的作品推出，家用机软硬件都有可观的利润，在欧洲和美国，世嘉超越了任天堂。据NPD统计，1992年世嘉占领了美国55%的游戏市场份额，而任天堂的市场份额从92%减少到45%。根据索尼于1992年末在美国做的一次市场调查，很多拥有SFC的玩家在朋友面前羞于承认自己购买的是SFC而不是MD。

1992年初，大批第三方在MD上推出了自己的镇社级大作，包括EA、Capcom、Namco、Acclaim等，Activision、Konami、Tecmo、Taito等也纷纷加盟。世嘉还为培育自己的开发人才而开设了"世嘉技术学院"，由中裕司等顶尖制作人定期对新人进行培训。这段时期诞生的经典名作如《索尼克2》、《怒之铁拳》等游戏都涌现出一些有潜质的新人。

到1993年末，MD在北美的装机量已经超过1200万台，市场份额小幅提高到56%，任天堂仍然在追赶世嘉。在欧洲，世嘉掌握了三分之二的市场份额。世嘉的市值从1989年的8.13亿美元增长到1993年的36亿美元。

1994年初世嘉在北美仍然占有领先地位，然而正在研发中的32位机却耗尽了世嘉的运气。世嘉的日本与美国分公司之间爆发了内乱。世嘉在日本的困境以及新主机巨额的研发经费使得欧美MD业务获得的利润被消耗一空，世嘉推出的各种MD改良机型如Mega-CD等也造成了持续的亏损。由于MD的热销，世嘉与过去的雅达利和任天堂一样产生了自大情绪，认为可以按照自己的意愿创造游戏产业的未来，对处于规划阶段的主机和软件充满信心。1993年EA创始人Trip Hawkins曾经警告世嘉，以他们的企业规模根本不足以同时支撑那么多部主机，然而当时世嘉所有人都认为这是正为3DO奔波的Hawkins眼红的表现。

世嘉对第三方的态度也不像当初那么诚恳，一家中小型软件商的高层说："与过去一样，革命家完成了政变之后就成了下一个暴君。世嘉和任天堂一样残暴，因为世嘉想成为下一个任天堂。"世嘉的冷落让一些第三方又想起了任天堂的好，SFC正在逐渐收复失地，而任天堂对第三方的态度也和当年判若两人。世嘉的夺权给任天堂很大的启示，使其嚣张跋扈的气焰有所收敛。山内溥委托独立市场调查机构MDC进行了SFC失败原因的调研，然后根据调查报告召开了特别董事会。研究结果显示，MD取得领先优势最主要的原因是玩家平均年龄层在提高，而任天堂的游戏仍然与几年前一样面向较低的年龄层，同样的用户层在年龄增长之后更倾向于MD的游戏风格。



■MD在欧洲的促销广告。

任天堂的当务之急是尽快增加面向较高年龄层的游戏数量，这并非任天堂的特长，因此过去总是高高在上的任天堂开始向第三方开出优厚条件助其完成目标。1992年任天堂出资获得了《街头霸王II》家用机版的独占权，该作SFC版发售后销量超过600万套，至今仍是Capcom历史上销量最高的游戏。但山内溥还没来得及老怀安慰，狡猾的Capcom不久就在MD上又推出了一个特别版。

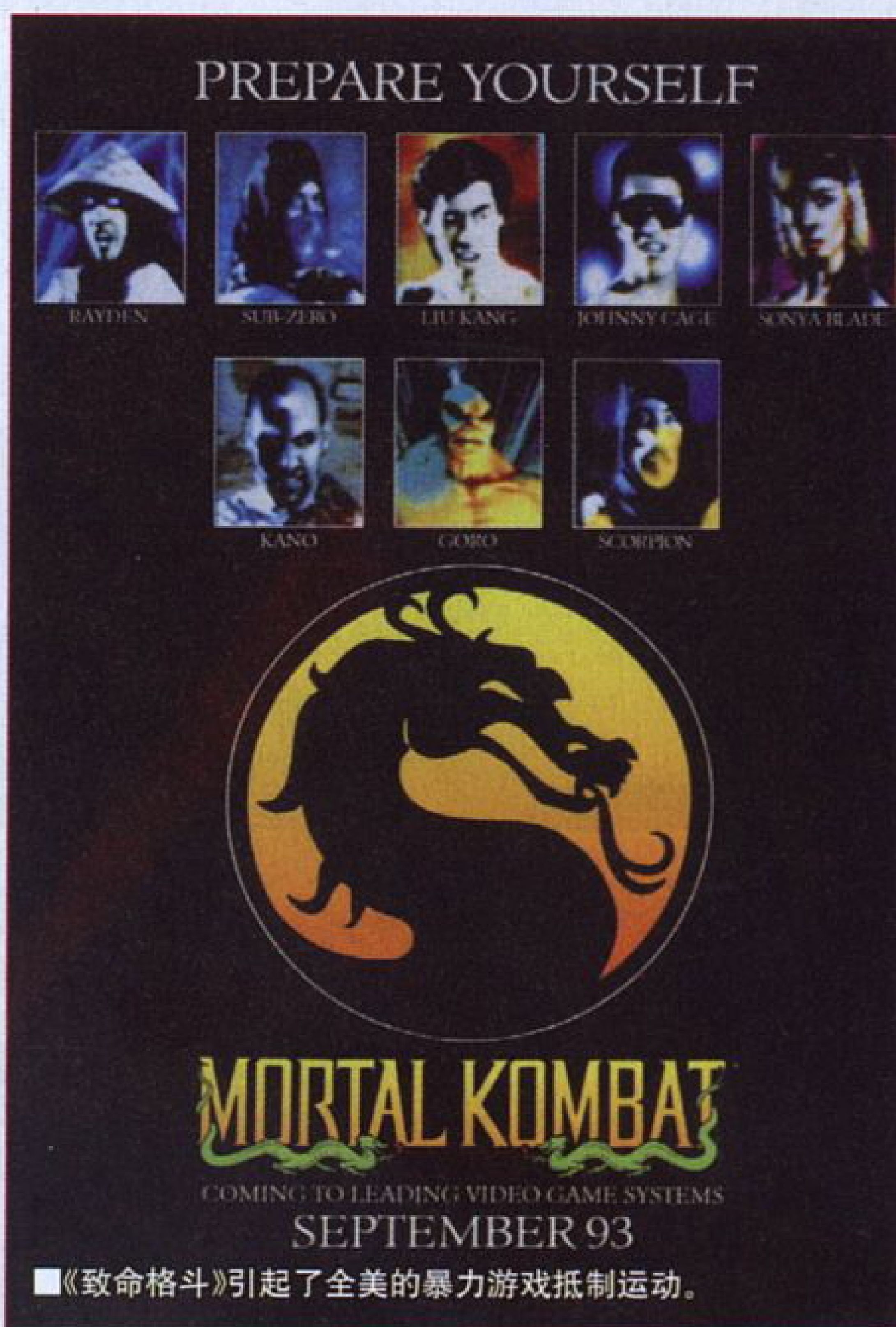
任天堂也注意到很多年长的玩家抱怨SFC处理器速度较慢，因此在部分SFC卡带中配备外部处理器，能够提高画面表现力。任天堂研发的Super FX技术就大大弥补了

SFC卷轴速度不足的缺点，专门为之打造的《星际火狐》实现了相当出色的3D画面。不过搭载Super FX芯片的卡带造价太高，任天堂不得不另寻出路。

1992年5月1日，美国任天堂总裁荒川实打响了价格战，将SFC售价降到150美元，其中部分原因是任天堂刚刚赢得了与雅达利的官司。美国任天堂市场部副总裁Peter Main从SFC发售之日起就希望其售价能控制到150美元。SFC降价后，世嘉立即跟进，MD价格从150美元下调到130美元，但已经无法阻止任天堂收复失地。

1993年美国游戏业发生了一起轰动全国的官司案，围绕《致命格斗》的暴力游戏争端闹到了美国国会，据说这起事件的背后其实是任天堂为了重挫世嘉而导演的一出戏。

《致命格斗》是《街头霸王II》之后美国最流行的格斗游戏，任天堂与世嘉都希望该作能移植到自己的主机上，因此都向其发行商Acclaim提供了优厚的条件，但两个移植版有所不同，MD版是街机版的忠实移植，原封不动地收录了原作的暴力终结技画面。而SFC版由于任天堂对暴力内容一向的严格控制而删除了过于血腥的画面。1993年9月，《致命格斗》的MD和SFC版同时发售，结果血腥的一方大获全胜，MD版销量达到SFC版的4倍。SFC版购买者也对任天堂砍掉暴力画面十分不满。任天堂见世嘉靠暴力的歪门邪道取得玩家欢心，决定也要点阴招。任天堂派出政治说客到美国国会游说，提议政府出面打压日益猖獗的暴力游戏现象，作为证据，任天堂还提供了MD版《致命格斗》中断头断肢的血腥录像。任天堂说动了参议员Joseph P. Lieberman，由他出面扛起反暴力游戏的大旗。任天堂策划的反暴力游戏行动果然令世嘉的声誉受损，很多家长不敢再为孩子购买世嘉的游戏机。



■《致命格斗》引起了全美的暴力游戏抵制运动。

1994年初，SFC和MD的价格都降到了100美元，MD的价格游戏不复存在，而SFC的软件优势正日益凸显。以《超级银河战士》与《超级大金刚》为旗舰的帝国反击战大获全胜。缺乏RPG也是MD败走麦城的主要原因之一，由于MD在日本销量不佳，因此多数日本第三方几乎无视世嘉的存在，为SFC开发了大量优质RPG。SFC虽然卷轴处理速度慢，但是在处理RPG等对卷轴速度要求不高的游戏时，能够做出更精致的画面效果，因此SFC成为RPG的温床。在SFC众多日式RPG的狂轰滥炸之下，MD在日本完全没有翻身的机会。美国玩家对日式RPG并不感冒，不过来自日本的《超级马里奥RPG》、《塞尔达传说 众神的三角力量》等游戏还是给美国的SFC增添了不少胜算。

到1994年末，任天堂重新取得了本应属于自己的王冠，世嘉的市场份额在不到一年的时间里下降了30%。同时，世嘉的32位机计划正遭遇空前的危机。1994年，3DO、美洲虎等32位机陆续上市，已经6岁的MD开始显得老迈，32位机的大潮正在席卷业界。而美国与日本世嘉之间对于次世代的方向产生了分歧。

在其游戏历史著作《电子游戏25年史》中，作者Steven Kent如此评述世嘉放弃MD、专注于土星的决定："专注于土星是世嘉的一个重大战略性错误，它葬送了世嘉的未来……"

最后一战

1994年，美国世嘉总裁Tom Kalinske在访谈中说："16位业务在未来两到三年内都会保持相当强劲的状态。"当时美国世嘉确实计划仍然将其优势资源集中于MD，因为这才是利润之本。然而在1995年日本方面决定完全停止MD业务，将全部力量集结于土星。因为MD在日本几乎已经完全卖不动，日本的管理层与开发者们都认为没有必要再为MD浪费开发资源。而土星在日本的首发情况非常理想，比起同期发售的PS略占优势，中山隼雄认为理应集中全力战胜索尼。

美国的市场环境却与日本完全不同，1994～1996年间，16位机在美国仍然占了绝大多数的市场份额，然而世嘉却将本应继续产生丰厚利润的16位机业务拱手让给了任天堂。在1995年秋土星于美国发售前，美国的MD第一方游戏供应已几乎干涸。

世嘉宣布将全力发展土星时，零售商开始纷纷折价抛售MD，MD的市场仿佛在一夜之间突然冷却，软件销量也大幅降低。在MD巅峰时代威风八面的Acclaim遭受剧烈冲击，仓库中堆满了卖不出去的MD卡带。而世嘉损失的不仅是金钱，还有市场声誉。在MD依旧风华正茂时突然将软件资源全面转移，这是对MD玩家的背弃，中山隼雄的决定相当于一掌扇到了MD玩家们的脸上，本打算让家里的MD继续服役几年的玩家发现游戏店里已经买不到什么值得一玩的新作。

1996年7月15日，Tom Kalinske辞去了美国世嘉总裁职务。5年前他在满腔的自信中来到世嘉，5年后却在满肚子的苦水中离去，日本世嘉将MD的衰亡和土星的陨落归罪于他。更让他心寒的是，昔日对他大力支持的好友中山隼雄亲自提出了弹劾议案，在董事面前对他大加挞伐。在他退位之前，美国世嘉的实际管理权已经被日本方面派来的代表逐步接手。Kalinske早已看出世嘉的症结所在，他曾数次向日本进谏，然而要么被无视，要么被驳回。当时与Kalinske关系亲近的前世嘉制作人Michael Lantham清楚地记得Kalinske的最后任期里对现实的无奈。"他们什么事都不让他做。美国方面基本上没有了任何控制权。"Kalinske会以粗暴而具有讽刺性的言辞写下备忘录，训斥犯错的下属，但他几乎不会浪费任何时间对中山隼雄或其代表人传达的决定提出异议。这些对美国市场毫无了解的日本人频频来到美国世嘉，对他们的业务运作指指点点。Kalinske的下属经常看到他在办公室里无所事事，总是望着窗外发呆。

1996年，MD在日本和美国已经宣告死亡，不过在欧洲和南美仍然一息尚存。MD在欧洲直到1998年才下架，而在南美，1990年代中后期才是MD最繁荣之时。世嘉在巴西的合作发行商Tec Toy过去在MARK III的代理发行中取得了显赫的商业成绩，因此在1991年初，Tec Toy迫不及待地将MD引入巴西。世嘉的主机占有巴西75%的游戏市场份额，另外一家代理任天堂主机的公司Dynacom完全无法望其项背。MD虽然1991年就进入巴西，但当时售价太高因此被视为贵族机，直到1996年随着MD在日本和美国下架，大批仓底货被运到巴西，主机与游戏售价都大幅下跌，MD这才进入了普及期。1996到1998年底，巴西游戏市场因为MD而繁荣，还出现了16位机版《毁灭公爵3D》等专为巴西制作的游戏。

1997年末位于新泽西的Majesco曾找到世嘉，提出将MD作为低端廉价机种继续于市场上活跃，因为当时主流的PS和N64价格仍然相当昂贵。Majesco认为MD仍然有残余的市场价值，因此提出由其全权包办营销、发行和销售。世嘉可以从Majesco卖出的每一部主机抽取一定


■前美国世嘉总裁Tom Kalinske。

比例的权利金。对于世嘉这是无本万利的买卖，世嘉高层当然同意了Majesco的请求。由于当时MD余货不多，世嘉命工厂又生产了一批新型号的主机。Genesis 3于1998年初发售，这款机型取消了原机型中所有不必要的零部件，体积大大减小，只有成年人的巴掌大小，其售价只有50美元。

世嘉与Majesco这种处理仓底货并榨取剩余价值的做法给任天堂带来了灵感，使得16位机大战又得以回魂重生。任天堂为了清空存货，同时将一些多余的零部件回炉利用，于是在1997年也推出了SFC的廉价版，并且与世嘉打起了价格战。Genesis的售价从50美元降到40美元，接着又降到30美元，任天堂紧跟其脚步，廉价版SFC售价总是与MD精确相等。两部主机的后期软件售价也出奇地一致，都是10到25美元一套。当时16位机仅占家用机10%的市场份额，SFC与MD之间以低价火拼的硝烟之浓似乎不比激战正酣的32位机大战逊色。



■只有巴掌大小的Genesis 3。

Genesis 2和Genesis 3总计卖出了将近200万台，1998年其软件总销量达到1000万套，而SFC廉价版销量仅100万台，软件销量600万套。世嘉没有赢得整场战争，却打赢了最后一场战役。当MD退出市场时，刚发售不久的土星已呈败相。世嘉打倒了任天堂，却把称帝的机会留给了悄然崛起的索尼，而自己堕入了万丈深渊，给世人留下一声叹息。

MD诞生的经典系列

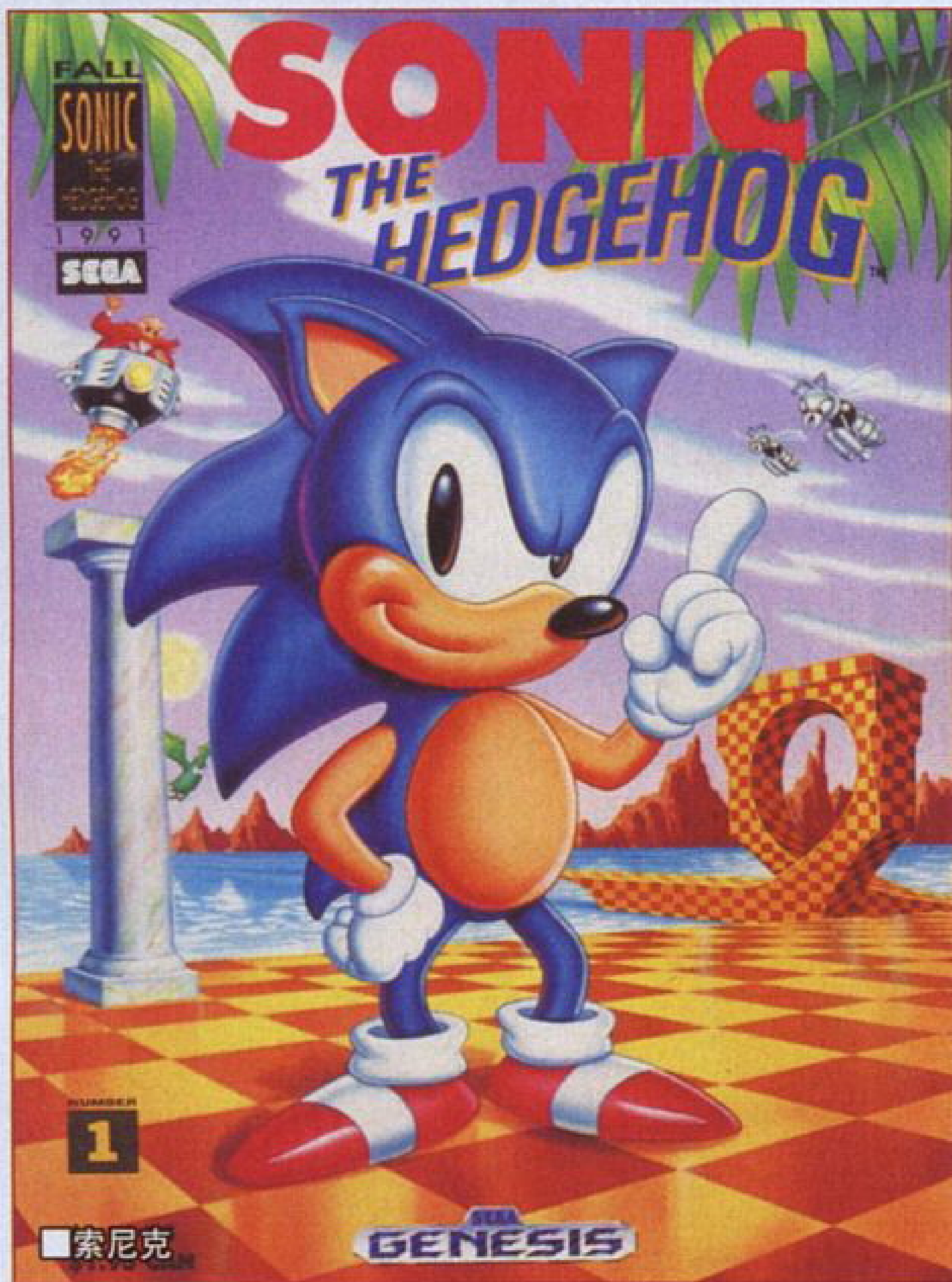
索尼克系列

正如《超级马里奥兄弟》代表了FC时代，《索尼克》也是MD时代的代表。最经典的《索尼克2》销量超过600万套，是世嘉历史上销量最高的游戏。《索尼克》的开发从1990年4月开始，包括中裕司、大岛直人在内的5人小组全权负责了本作的开发，后来他们成为了世嘉的Sonic Team。第一作是全系列中惟一一款完全在日本开发的游戏，后来该系列作都是在美国的"世嘉技术学院"开发，不过开发人员仍然主要是日本人。

《索尼克》是为了表现MD的卷轴处理速度优势而开发的游戏，被称为"2D过山车"，在平面上表现出来的惊人速度感令人折服。除了画面上的突破，《索尼克》初代的音效也为人称道。它将MD的Zilog Z80和雅马哈YM2612合成器的性能发挥得淋漓尽致，制造出多种多样的立体声音效和音乐，充满动感的音乐备受赞誉，"美梦成真"乐队成员中村正人为本作谱写的曲目深入人心。

《索尼克》是主要面向欧美开发的游戏，不过较晚发售的日版增加了一些额外的画面效果，例如在背景中漂浮的云，以及新增的水体效果，另外还增加了多层视差卷轴效果。由于PAL和NTSC制式之间在刷新率方面的差别，欧版的游戏速度只有NTSC版的83%，音乐速度也同比放慢。

《索尼克》是平台动作类游戏的革命。过去此类游戏通常节奏都比较慢，大多考验的是玩家的跳跃技巧。而《索尼克》的出现为平台动作游戏赋予了令人头皮发麻的强烈速度感，诸如环状跑道、弹簧板、加速板等设定都为平台动作游戏带来了全新感受。本作销量超过400万套，是MD全面战胜SFC的关键之作。



■索尼克

从《索尼克2》开始，该系列由Sonic Team转给了美国的世嘉技术学院，不过仍然是由Sonic Team的主力开发人员与美国的开发者们共同制作。《索尼克2》在画面上的制作目标是表现"自然的美感"，以及不同材质的质感。游戏中出现了一些具有3D般画面效果的特殊关卡。"世嘉技术学院"证明了他们的丰富创意，在本作的各个关卡中加入了多种装备，使得游戏的玩法更加丰富多样，例如矿车、滑翔机等，后者还采用了世嘉研发的一套全新物理引擎，此外能够将索尼克向上托起的大水泡等都进行了物理效果的模拟。游戏共有7大地区，每个地区各有三个章节，关卡设计更加大胆而具有想象力。本作的另外一个重要创新是引入了二人对战模式，而且以上下分屏的方式进行。这个模式大大提高了游戏乐趣，《索尼克2》因此成为与好友同乐的最佳选择之一。"《索尼克》系列"中人气仅次于索尼克的特尔斯也在本作中首次露面。



■索尼克2



■索尼克3



■索尼克与纳克尔斯



■索尼克3D

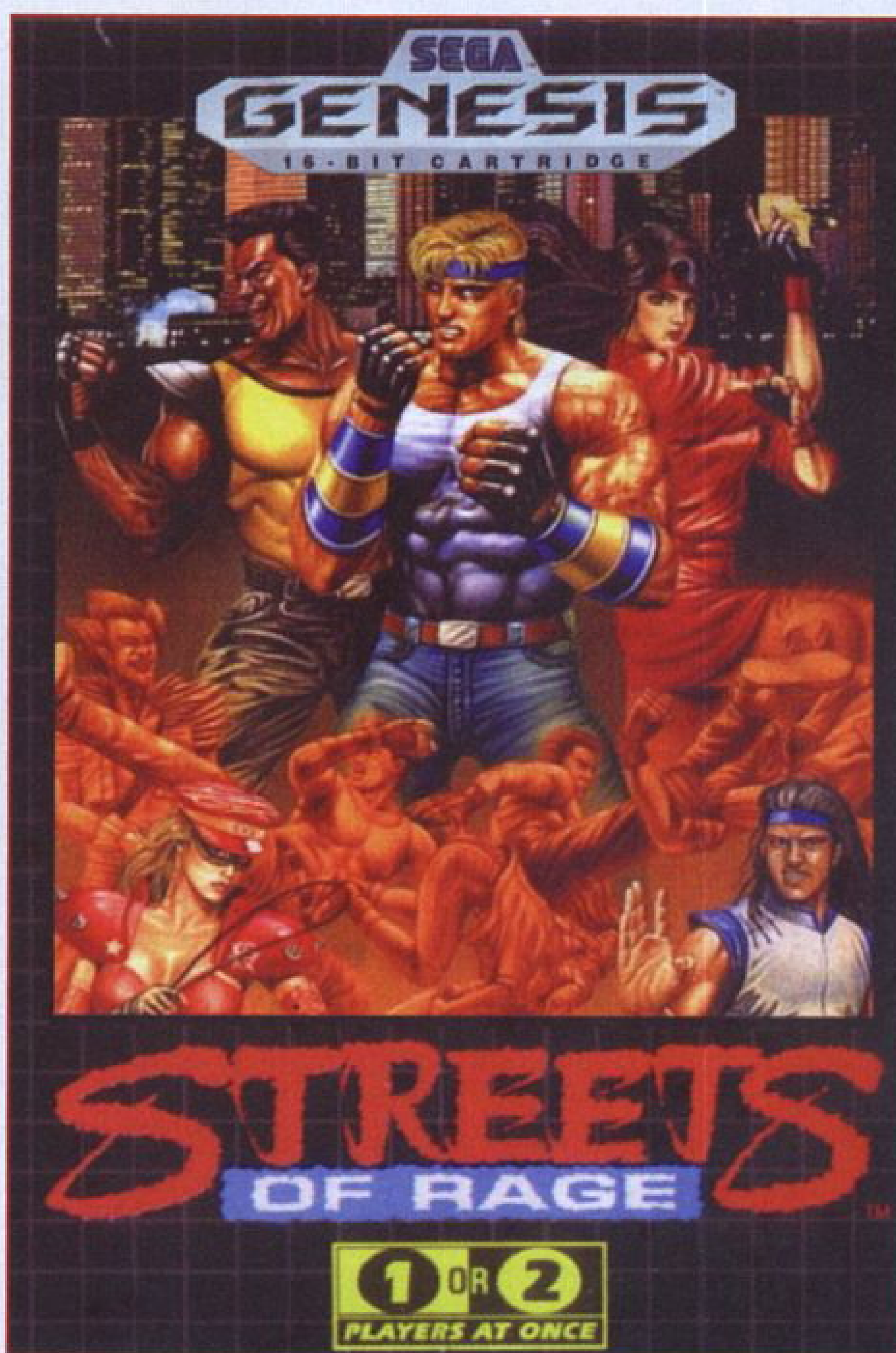
《索尼克2》发售后，中裕司提出了完全打破传统的续作设计方案——这是一个采用俯视视点的《索尼克》游戏，最后由于完全失去了系列作的感觉，因此更名为《索尼克3D》。在该作开发初期，世嘉曾经邀请了与其关系友好的迈克尔·杰克逊为游戏谱曲，然而由于当时杰克逊丑闻缠身，因此他参与制作的内容在发售时被删除。世嘉曾打算将《索尼克3》和《索尼克与纳克尔斯》收录到同一张游戏卡带中，然而最后其游戏容量达到了34Mbit，这会大大提高卡带成本，因此最后只能分成两款游戏发售。《索尼克与纳克尔斯》从游戏中分离出来后，还残留了部分内容在《索尼克3》的卡带中，例如一些音乐片段和3个玩不了的关卡。《索尼克3》是一款毁誉参半的游戏，销量也降低到180万套。不过本作还是有不少令人眼前一亮的创新要素，例如在具有3D效果的球体世界中的特殊关卡，这些关卡其实原本是打算收录到《索尼克3D》的游戏内容。

作为MD的标志性游戏系列，《索尼克》在MD上推出了不下10款游戏，除了4款正统系列作外，还有多款衍生作品，例如《索尼克弹珠》、类似于《噗哟噗哟》的方块型益智游戏《蛋头博士的邪恶豆子机》等，世嘉还利用自己在街机方面的实力推出了街机版的《索尼克宇宙战士》等游戏。

怒之铁拳系列

MD销量最高的游戏是《索尼克》，不过在国内最流行的MD游戏应该是《怒之铁拳》(Streets of Rage)。系列第一作于1991年8月发售，累计销量达260万套，是有史以来销量最高的清版动作过关游戏之一。

《怒之铁拳》诞生时正是清版动作过关游戏的黄金时代，以Capcom的《快打旋风》等一系列作品为代表，清版动作过关游戏成为街机厅里的主流。不过由于此类游戏对场景和人物刻画的精细程度要求较高，同屏出现人数通常也比较多，家用机很难将这种游戏的魅力完美还原。世嘉却在MD上成功实现了与街机非常接近的画面质量，明显强于《快打旋风》的SFC移植版，而且更重要的是本作还有双打模式，能够发动合体攻击，对于此类游戏这是不可或缺的重要组成部分。《怒之铁拳》与当时流行的同类游戏没有什么不同，比较有创意的是其特殊技能是召唤主人公的警官同僚，用火箭弹将画面中的敌人全灭，这在性质上与《战斧》中的魔法相同。



打斗的爽快感和出色的游戏平衡性是《怒之铁拳》在众多清版动作过关游戏中脱颖而出的主要原因，超高水准的音乐也是"《怒之铁拳》系列"最为人称道的地方之一。负责作曲的是日本顶尖的游戏音乐家古代佑三，据说他为了替本作制作出最能让玩家融入游戏的音乐而经常到夜总会做DJ。

《怒之铁拳》发售的一年半之后，续作《死斗之镇魂歌》以大幅进化的面貌与玩家见面。游戏容量从4Mbit提高到16Mbit，画面的进化幅度非常明显，从背景的细腻程度到同屏敌人数量都全面提升，人物所占的画面比例大大提高，完全达到了街机的水平，因此动作与细节的刻画都做到了极致。游戏的剧情老套依旧，不过这当然不是玩家关心的地方。动作速度加快、招式更加丰富多样，还可以发动格斗游戏般爽快的连续攻击，战斗的快感大增，而且可选角色从3人增加到4人，每个角色的攻击范围和力量都不一样。游戏中还增加了对战模式，玩家可以像格斗游戏一样来一场决斗，虽然该模式的质量不高，不过总算是聊胜于无。可以说，本作才是"《怒之铁拳》系列"奠定经典地位的关键之作。可惜的是，1994年3月发售的系列第三作不但没有进化，反而有所退化。虽然游戏容量进一步提高到24Mbit，剧情更复杂，关卡更长，互动性更高，还有多重结局，但画面细节反而不如前作，不过日版的平衡性经过了调整，比起美版有所进步。


■怒之铁拳


■怒之铁拳2


■怒之铁拳3

1995年后，清版动作过关游戏已经日薄西山，MD也逐渐退出市场，风靡一时的"《怒之铁拳》系列"就此终结。

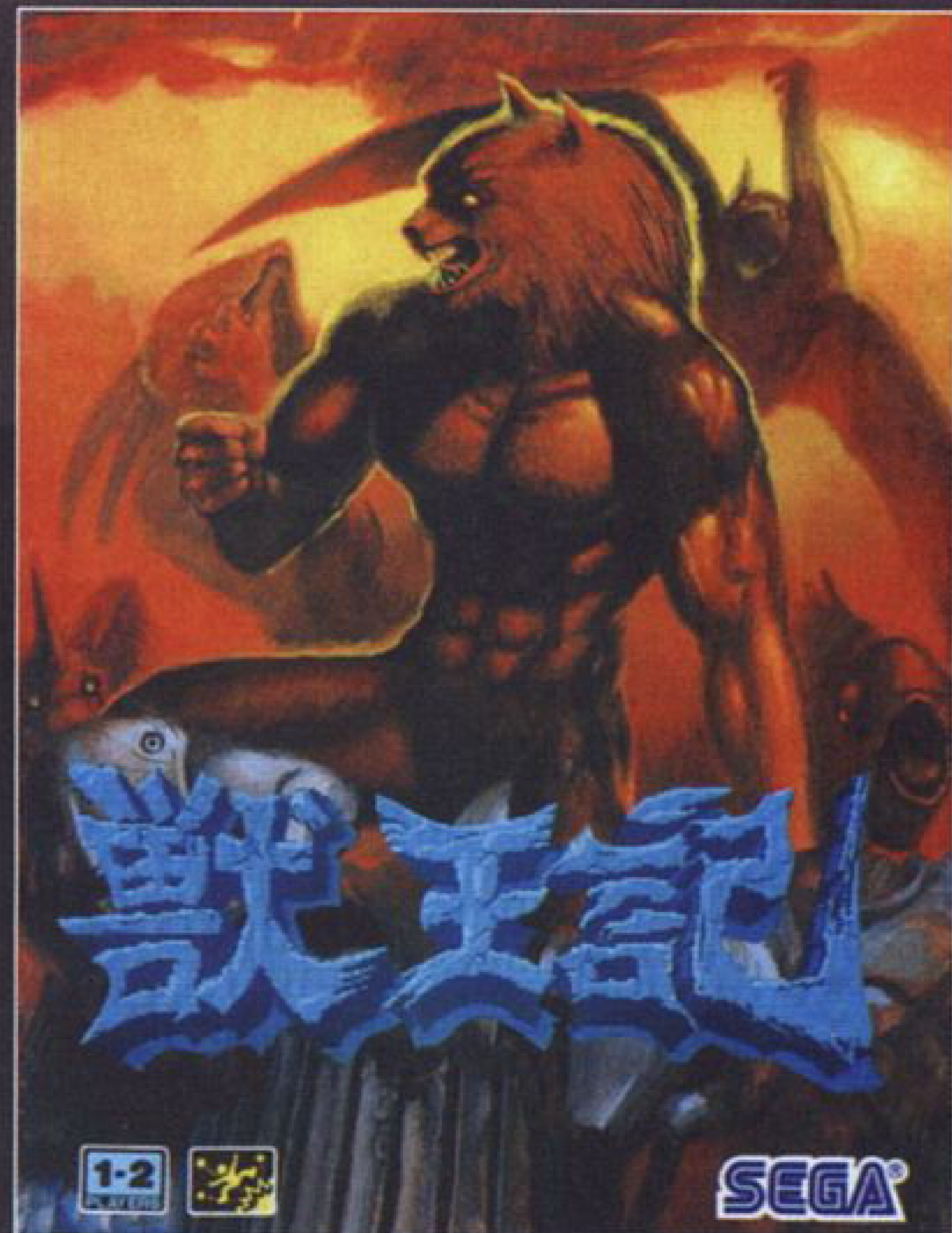
兽王记

在世嘉还是硬件商的年代里，其实骨子里仍是以软件商的思想为主导。MD时代里世嘉的不少经典游戏不仅推出了MD版，而且也移植到竞争对手的主机上，包括PC-Engine和FC。为对手的主机开发游戏，这在如今看来是不可思议的事，但那时世嘉为了从游戏中获得最大收益，也顾不上是否会给自己的主机造成不利影响。这些移植到其他主机的游戏一般是其他软件商从世嘉那里购买了开发和发行授权，世嘉本人并不参与制作。Sunsoft公司经手了多数MD游戏的FC移植版，此外还有Asmik公司，《兽王记》的移植就是由他们负责。除了FC和PC-Engine外，《兽王记》先后在十几部主机上推出了移植版，不过最经典的自然还是与街机原版最接近的MD版。

《兽王记》是后来担任世嘉上海研发部部长的内田诚的处女作，他于1987年加入世嘉，其卓越才能很快引起注意。作为美版MD的首发同捆游戏，《兽王记》在美国老玩家们心目中的地位毋庸置疑，游戏中宙斯的那一句"从你的坟墓中爬起来吧！"至今仍是游戏历史上最经典的台词之一，因为当时以电子音模拟的人声通常仅限于单个单词，这种整句的语音在家用机中极为罕见。这是一款以希腊神话为背景的横卷轴动作游戏，玩家扮演为了拯救雅典娜而战的百夫长。游戏过程中玩家可以变身为力量大幅提升的兽化形态，例如狼、虎、熊、龙等，还有更强的黄金狼形态，每一种野兽都有其特殊能力，例如龙可以飞翔。横卷轴动作游戏是当时家用机的主流，而《兽王记》让玩家看到了MD对此类游戏带来的巨大进化。这是一款相当暴力的游戏，杀敌时可以看到肢解画面，敌人的设计也非常具有特色，尤其是初期的BOSS，例如向玩家发射头颅的巨大恶魔，以及用无数只眼睛攻击玩家的植物怪。《兽王记》的结局更是独具创意：游戏的最后展示了所有怪兽形态后，那些"怪兽"们脱下了身上的"戏装"，所有人一起举起大瓶扎啤畅饮……《兽王记》成了一场电影，游戏中的所有怪物都只是演员而已。







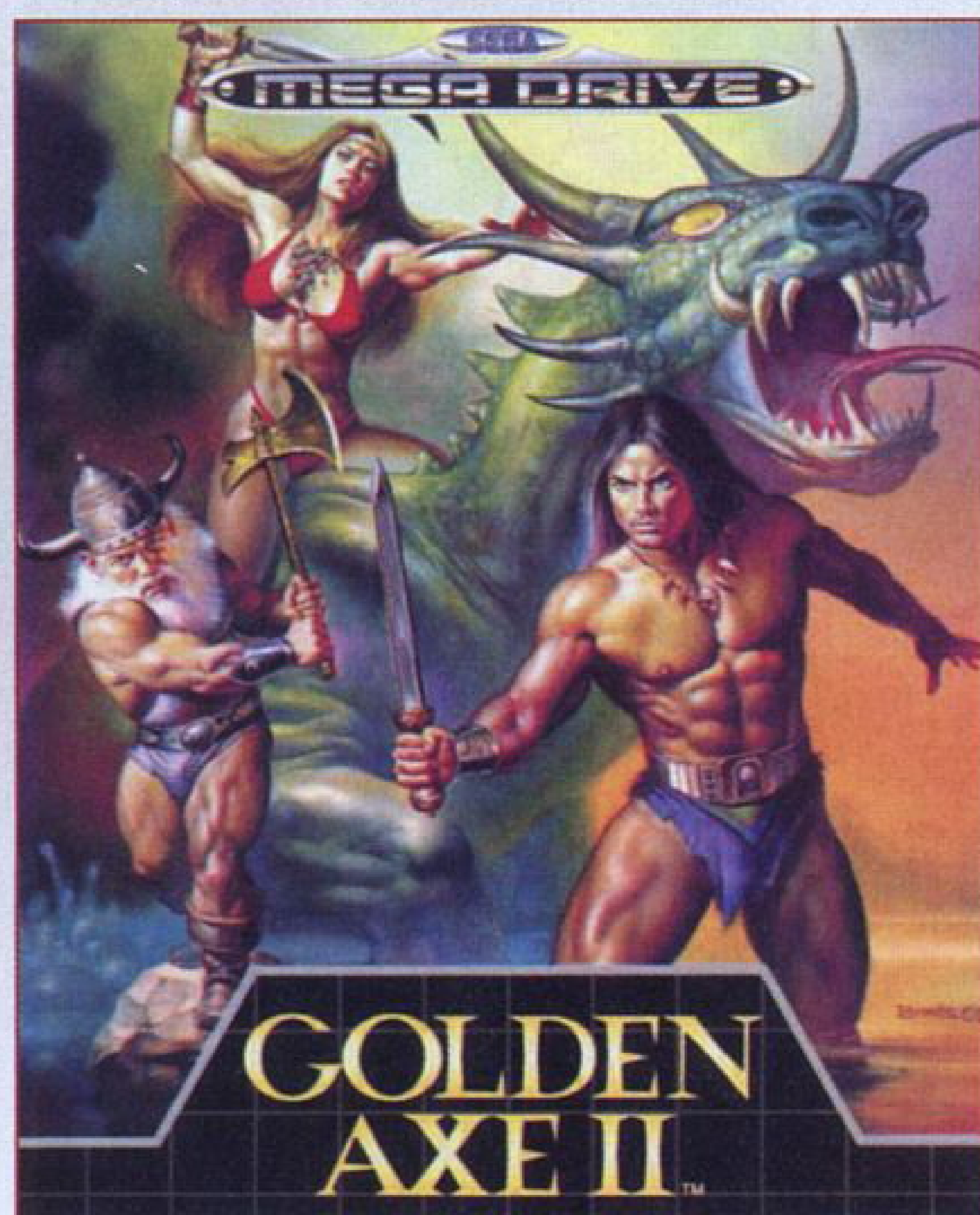
欧美有不少名人都是《兽王记》的FANS。1993年Matthew Sweet就推出了一张以《兽王记》为名的唱片，2008年Robby Roadsteamer的新专辑《LRP》中也有一首歌叫做《兽王记》。巴西狂热世嘉迷重金属乐团MegaDriver曾推出了一张围绕《兽王记》中的音乐进行重新演绎的专辑《Metal Beast》。

战斧系列

内田诚开发了《兽王记》之后，紧接着为世嘉AM1研带来了又一个经典之作。《战斧》的灵感来自施瓦辛格主演的电影《野蛮人科南》，借鉴了奇幻RPG的概念，肌肉壮汉与怪物战斗的整体风格充满了美式幻想的味道。比起《兽王记》，《战斧》从单个平面的横卷轴动作游戏进化为可以上下移动的清版动作过关游戏，而且可以双人玩。游戏中还引入了坐骑概念，敌人骑乘喷火怪物而来，将其砍倒之后，就可以乘坐怪物战斗，这使得游戏的乐趣大增。

《战斧》的MD版不仅实现了可与街机版媲美的画面，而且增加了两个新关卡，还有一个对决模式，玩家将面对杀不完的敌人或者另一个玩家。由于卡带容量只有4Mbit，街机版中的一些动作被删除，同屏发色数也比较少，背景细节有所减少，视差卷轴效果被取消，不过街机版的游戏感觉还是得到了很好的还原。






■战斧


■战斧II


■战斧III

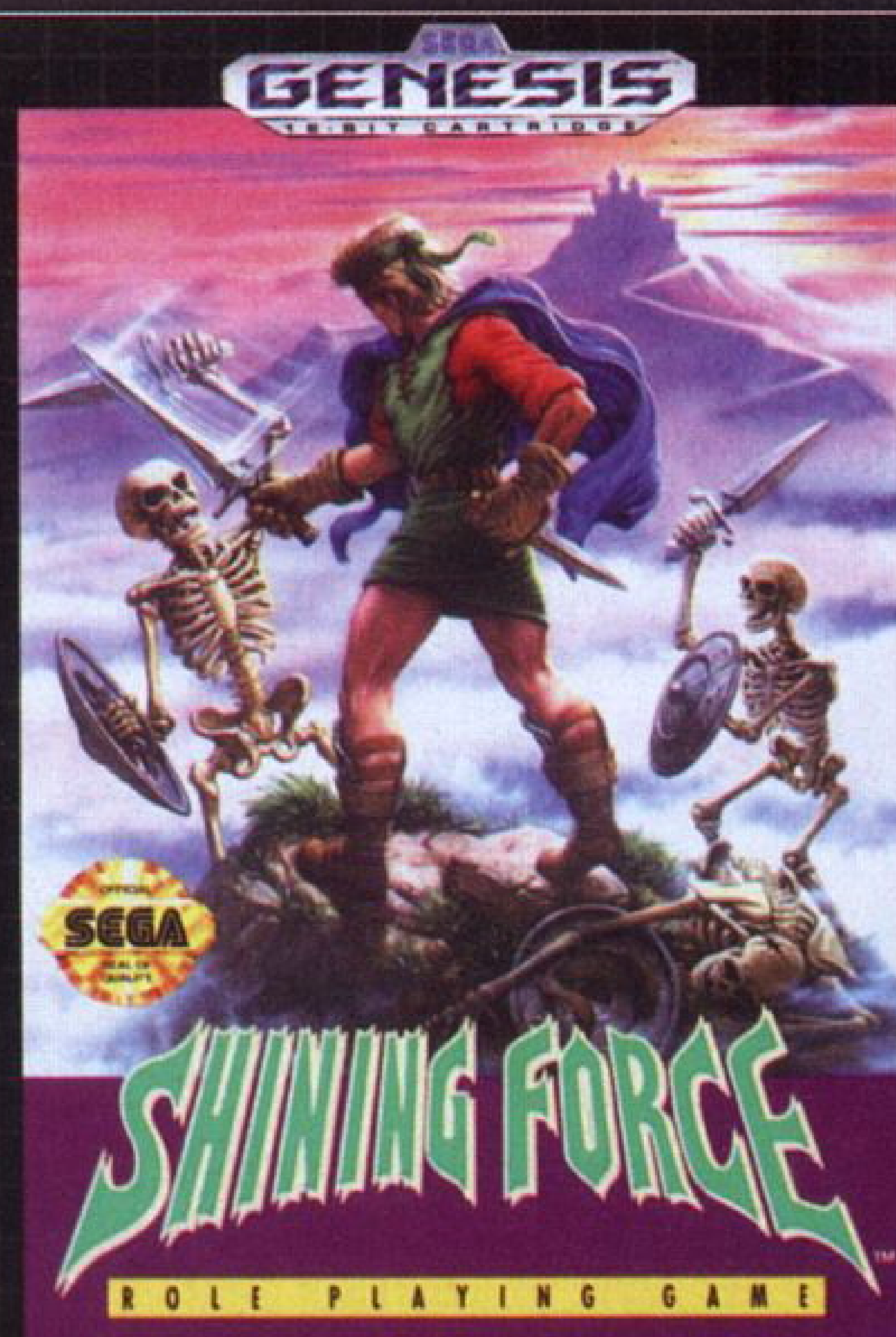
《战斧II》在前作的一年后发售，英雄阵容仍与前作相同。虽然本作是专门为MD开发的，但游戏系统和画面都没有明显的进步，音效反而有所退步。系统上主要的变化是可以分段使用魔法，不用一次性将魔法槽耗光，还增加了一些新魔法。

MD上推出的最后一个系列作是1993年6月25日的《战斧III》，游戏的改变之处不是很大，主要是增加了新角色和新招式，包括防守、投掷攻击等。本作中有不少分支路线，这些分支设计得非常精巧。《战斧III》仅在日本推出了卡带版，在美国则是通过特殊下载服务Sega Channel推出，由于该服务的受众很少，因此在美国玩过《战斧III》的玩家寥寥无几。

光明力量系列

1991年3月29日，一款名为《光明与黑暗》(Shining & the Darkness)的3D迷宫探索型RPG在日本悄然上市，由于是完全参照《巫术》等美式迷宫RPG制作的游戏，对习惯了《勇者斗恶龙》等游戏的日本人并不受用，因此游戏销量相当惨淡。其实该作的主要创作者高桥兄弟和内藤宽不久前刚刚参与了《勇者斗恶龙III》的制作，可以说是日本RPG开发圈中响当当的人物。日本早期RPG制作人几乎都受到了美式RPG的深刻影响，《勇者斗恶龙》本身就是在《巫术》基础上脱胎换骨而来，高桥兄弟凭借这自己的兴趣而为MD开发了实验性质的《光明与黑暗》，本来也没有对销量报太大的希望，没想到在美国发售后大获成功，累计销量竟然达到了60万套，开发续作成为必然。

除了名字里都有个“光明”之外，1992年3月20日发售的《光明力量 众神的遗产》与前作几乎没有任何共通之处。游戏类型从主视点的迷宫探索改成了第三人称视点的战略RPG。世嘉为了加强MD的RPG阵容与SFC对抗，对各种愿意为MD开发RPG的厂商提供了优惠，并且与高桥兄弟成立的Climax公司合作成立了Sonic Software Planning公司，负责发展“《光明力量》系列”。《光明力量》有着充满魄力的游戏画面，剧情充满深度，而且战斗系统兼顾了战略性与趣味性。值得一提的是，《光明力量》是最早在美国发行的日式SRPG，凭借当时MD在美国如日中天的人气，该作也成为一个墙内开花墙外香的典型案例，在欧美的销量远远多于日本，累计销量超过了80万套。



1993年10月1日发售的《光明力量II 远古的封印》堪称16位机时代SRPG的典范之作，系统、画面、音乐等相比前作都有令人欣喜的进化。在GameFAQs等游戏网站中，该作至今仍然是玩家的热门讨论对象，在eBay和一些特殊游戏店还可以买到该作包装完好的二手游戏，售价在60～70美元左右。还有一些铁杆玩家成立了“光明之源”网站，专门开发类似于《光明力量》的同人游戏。


■光明力量



■光明力量II 远古的封印

1995年后高桥兄弟与世嘉分道扬镳，但“《光明》系列”并未就此消失，反而衍生出众多分支系列，除了SRPG类型的“《光明力量》系列”外，还有动作RPG的《光明之魂》、《光明传说》、《光明之泪》、《光明之风》等动作RPG类，出现在世嘉的所有游戏平台上。作为世嘉屈指可数的RPG游戏系列之一，“《光明》系列”虽然早已不是一线RPG，但是仍然有一大批忠诚的支持者，至今该系列仍在延续。也许有朝一日世嘉会制作出令人惊喜之作，让“《光明》系列”风采重现。

梦幻模拟战系列

MD的RPG游戏匮乏，不过SRPG却相当充实。除了"《光明力量》系列"外，"《梦幻模拟战》(Langrisser)系列"也是不可不提的经典。

1986年，"日本计算机系统公司"设立了"美赛亚"游戏开发团队，参入家用机游戏软件的制作。初期美赛亚主要是为PC-Engine开发游戏，1987年他们在该主机上开发了《盖亚的纹章》，美塞亚的CareerSoft工作组为这款由三部作品构成的游戏架构了庞大的世界观，但游戏本身相当稚嫩，并未引起关注。

直到1991年，《梦幻模拟战》的横空出世为玩家带来了一个梦幻般的战争史诗。漆原智志的精美人设首先令人眼前一亮，岩垂德行的音乐烘托了游戏的史诗氛围。游戏以中世纪奇幻世界为舞台，围绕圣剑兰古利萨和邪剑阿鲁哈萨托展开。《梦幻模拟战》的画面并不出色，但剧情和世界观极具深度，而且系统创新度极高，转职和佣兵系统都是成功的尝试。《梦幻模拟战》发售后接连推出了多个版本，续作发售时已经是3年后。该作的进化非常明显，容量从4Mbit增加到16Mbit，画面质量大大提高，成为MD晚年在日本最受欢迎的游戏之一。游戏的剧情也十分感人，出现了不少令人难以忘怀的个性角色。本作在系统上也确立了系列的框架，召唤系统、魔导石、使用魔法改变地形等设定让游戏内容大为充实。本作是当之无愧的"《梦幻模拟战》系列"代表作，国内多数FANS应该都是从本作开始为《梦战》而着迷。不过在该作之后，"《梦战》系列"开始转战次世代，之后在SS上推出的《梦幻模拟战3》投入了系列最高的预算，制作了高质量的片头动画，剧情动人，声优阵容和相当豪华，不过由于系统的激进变化而招致一些玩家的不满。由于没有抓住次世代的机会大展拳脚，"《梦战》系列"没有像《光明力量》一样成功转型，只能继续在少部分核心玩家中小范围传播。




■梦幻模拟战

■梦幻模拟战II



月球漫步

迈克尔·杰克逊是众所周知的狂热游戏迷，他曾在自己家中建了一个巨大的游戏收藏室，其藏品数量之多简直是博物馆的级别。1989年，迈克尔·杰克逊因为个人喜好而答应了US Gold公司的请求，授权其开发《月球漫步》(Michael Jackson's Moonwalker)的游戏版。这款游戏根据同名电影改编，迈克尔·杰克逊本人参与了游戏制作。作为杰克逊留给世人最经典的一部游戏，《月球漫步》如今在很多玩家兼杰克逊迷中已经成为一种信仰。

游戏讲述迈克尔·杰克逊用他的各种音乐和舞蹈能力拯救被"Mr. Big"绑架的孩子，游戏中收录了《Beat It》、《Smooth Criminal》等歌曲的电子合音成版。该作推出了多个版本，其中以MD版最为经典。迈克尔·杰克逊在本作中完全是用他标志性的舞步前进，攻击动作也是他舞步的一部分。玩家可以按键使其旋转，这时会处于无敌状态，不过会逐渐损失HP。如果按键时间够长，将会进入华丽的魔法舞蹈状态，出现来自电影片段中的精彩舞步，这样可以消灭多个敌人。

《月球漫步》是一个具有传奇色彩的游戏，当时引起了很多主流媒体的关注，虽然其销量并没有确切的统计数据，不过根据当时的报道，该作发售后MD销量大幅提高，有很多歌迷是因为该作才知道了MD。







露娜 银河之星

总是在前沿技术上不断创新的世嘉永远不甘心落于人后，NEC为PC-Engine推出了光碟机之后，世嘉也蠢蠢欲动想要为MD开发光碟机外设。世嘉认为MD在日本不敌PC-Engine的主要原因是缺乏RPG，PC-Engine利用其光碟机的大容量优势，推出了在日本轰动一时的《天外魔境》，大量穿插动画与语音的豪华游戏享受给玩家和游戏制作者们都留下深刻印象。世嘉也希望MD拥有《天外魔境》那样的游戏，因此在研发MD光碟机Mega CD时，世嘉已经在筹备使用CD-ROM的RPG大作，这就是交给GameArts开发的《露娜 银河之星》(Lunar：Silver Star)。

由于Mega CD在国内难觅其踪，国内多数玩家应该都是通过后来的SS和PS移植版才体验到《露娜》的魅力，虽然那时已经是原作发售的4年之后，但它的感人剧情与精雕细琢的细节刻画并未因时光的流逝而黯淡，以至于相隔十几年后又一个重制版本决定在PSP上推出。GameArts在开发本作时专注于动画与剧情，他们邀请了小说家重马敬为本作撰写剧本，目标是打破传统RPG"有故事却没有故事叙述技巧"的俗套框架。GameArts效仿Hudson，聘请了名声优为本作配音。过去GameArts主要为MD和PC-Engine开发横卷轴射击游戏，为了在RPG这个新领域中大放光芒，他们大量招兵买马，成立了Studio Alex专门负责开发《露娜》。由于时间太紧，原企划中有大约三分之一的内容最后不得不忍痛放弃。

《露娜》是一个如诗如画的传统RPG，优美的旋律大大增强了游戏的感人氛围。本作的音乐主创者岩垂德行因为表现出色而获得了当年的最佳游戏音乐大奖。真人演唱的主题曲在当时还非常罕见，《露娜》开场的主题曲以其悠扬的旋律一下子就抓住了玩家的心。真人配音对于那时的RPG来说更是奢侈的享受，虽然本作中的配音总长度只有15分钟左右，不过足以让RPG玩家们感动不已。



《露娜》在日本的销量为10万套，几乎与Mega CD本身的销量相等，可以说多数玩家都是因为本作而购买了Mega CD。在日本MD专门志《MegaDrive Beep》的读者投票排名中，《露娜》在MD的RPG类游戏人气榜中持续17个月排名第一，直到《光明力量II》诞生后才被挤下榜首。《露娜》的英文版也是《最终幻想VII》发售之前在美国受到评价最高的日式RPG之一。负责制作美版的Working Designs公司在美国的日式RPG爱好者中是一个如雷贯耳的名字。Working Designs副总裁兼首席作家Victor Ireland对本作非常重视，经常直接与日本的原作开发团队商议，为美版专门增加了不少新剧情，例如在游戏末尾，亚历克斯弹奏竖琴唤醒露娜的情节就是Ireland要求添加的。英文剧本将近400万字节，Working Designs只用了8个星期就完成了全部翻译及润色。译者还在剧本中添加了很多更容易为西方玩家理解的幽默元素，以及对流行文化的轻松调侃，提到了一些美国名人、俗语、产品和RPG被冷落的现状。该作在美国获得的评价极高，《GameFan》杂志编辑说："这是我玩过的最好的RPG。"其画面、音效和剧情都获得盛赞，称为该杂志评选出来的"1993年最佳RPG"。《GamePro》杂志也认为本作不仅是Mega CD的RPG顶点之作，也是世嘉所有主机历史上最出色的RPG之一。





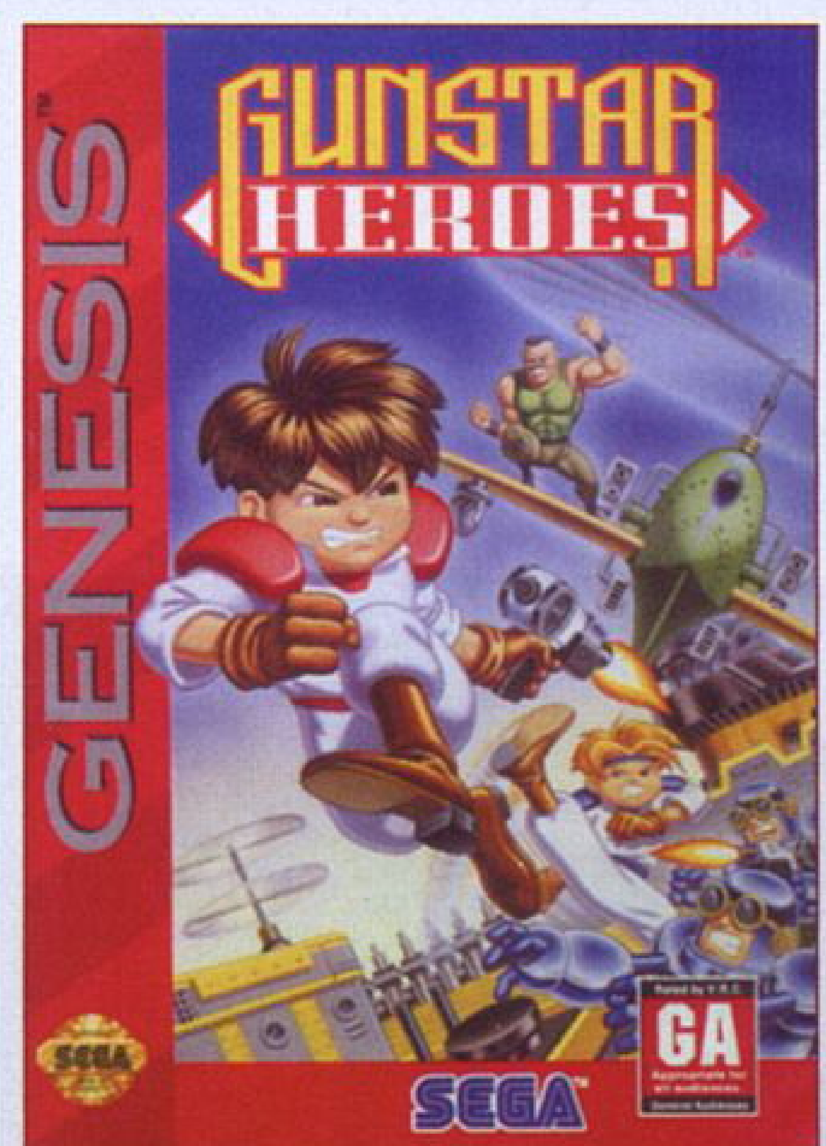


火枪英雄

1992年6月，几位来自Konami的开发人员成立了一家独立新公司Treasure，该团队是SFC游戏《魂斗罗Spirits》的原班人马，擅长制作动作射击游戏，因此他们的第一款游戏也锁定该类型。

《火枪英雄》(Gunstar Heroes)是一款横卷轴的动作射击游戏，玩家有4种武器可以选用，加上各种配件可以组合成14种武器，除了射击外，还可以与敌人近距离搏斗，抓住敌人向前投掷、滑铲动作、跳跃攻击等动作使其成为一款丰富多样的作品。充满魄力的BOSS战也是本作最大的卖点之一。本作还应用了MD游戏中并不多见的放大缩小与旋转机能，其效果比起最精于此道的SFC也不遑多让。关卡设计的多样性让玩家从头到尾都不会有任何枯燥之感，每一关都给人完全不同的感受，游戏中的四大世界不仅风格迥异，而且关卡的结构、推进方式与感觉都是各异其趣，给人以连绵不绝的惊喜。虽然本作的发行量并不大，但在玩家中有口皆碑，美国《EGM》杂志曾将其评为"1993年最佳动作游戏"。

在16位机时代，Treasure几乎就是优质游戏的代名词。Treasure是一家只有20多人的小公司，没有大公司那样严格的上下级组织结构，每个项目也没有严格的"导演"职务，每个员工都尽其所能担负编程、美术等基础工作，共同商讨游戏的开发方向。Treasure的员工们用他们的满腔热忱开发了多个脍炙人口的名作，《火枪英雄》之后相隔一年推出的《幽游白书 魔强统一战》也是MD不可不提的经典。该作根据那时正当红的同名漫画改编，是一款2D格斗游戏，与当时多数格斗游戏不同的是它可以4人同时对战，战斗系统有些接近于后来的乱斗类游戏。本作当初的知名度很低，销量令世嘉失望，不过游戏发售后充满趣味性的4人对战引起了玩家之间的口耳相传效应，在核心玩家中地位极高，曾在MD专门志的读者人气投票中获得第二名。





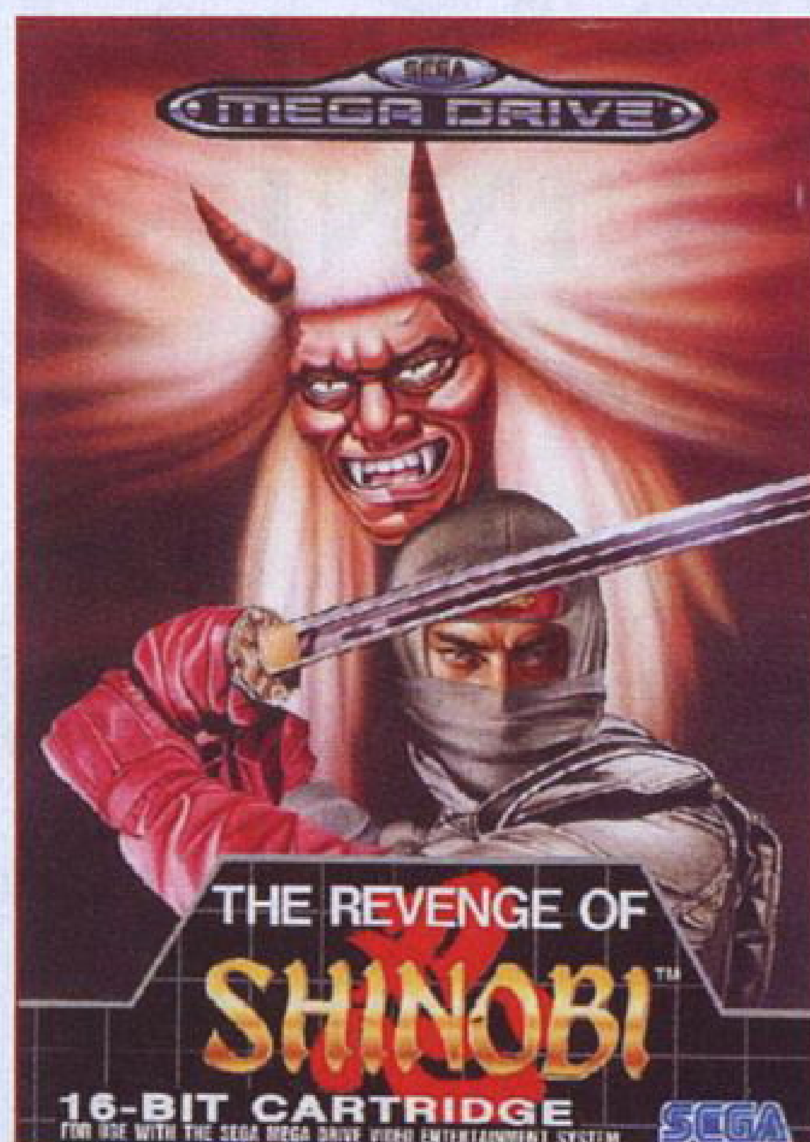


超级忍系列

1987年世嘉在街机上推出了一款横卷轴动作游戏《忍》(Shinobi)，并移植到各大主机。1989年世嘉再接再厉推出了续作《超级忍》，并且制作了MD移植版。

世嘉为本作投入了相当高的制作费用，聘请了著名游戏音乐家古代佑三谱曲，还邀请了著名动作片演员千叶真一打扮成服部半藏出现在片头中。

《超级忍》的故事发生在前作3年后，游戏方式与前作相同，关卡由8个地区构成，每个地区又划分为3个部分。翻跟斗的动作是游戏中的点睛之笔，跳跃到空中时再按跳跃键就可以翻跟斗，这样可以增加跳跃的高度，并且可以在空中放出6枚手里剑。主角武藏还有4种特殊的忍术可用，例如召唤出4个龙形火柱在屏幕中移动，消灭画面中的所有敌人。本作分为初期版和修正版，初期版中有很多侵犯知识产权的内容，例如第三关的中BOSS酷似兰博，第四关BOSS酷似终结者，第6关BOSS来自《蜘蛛侠与蝙蝠侠》，第7关BOSS来自《哥斯拉》。







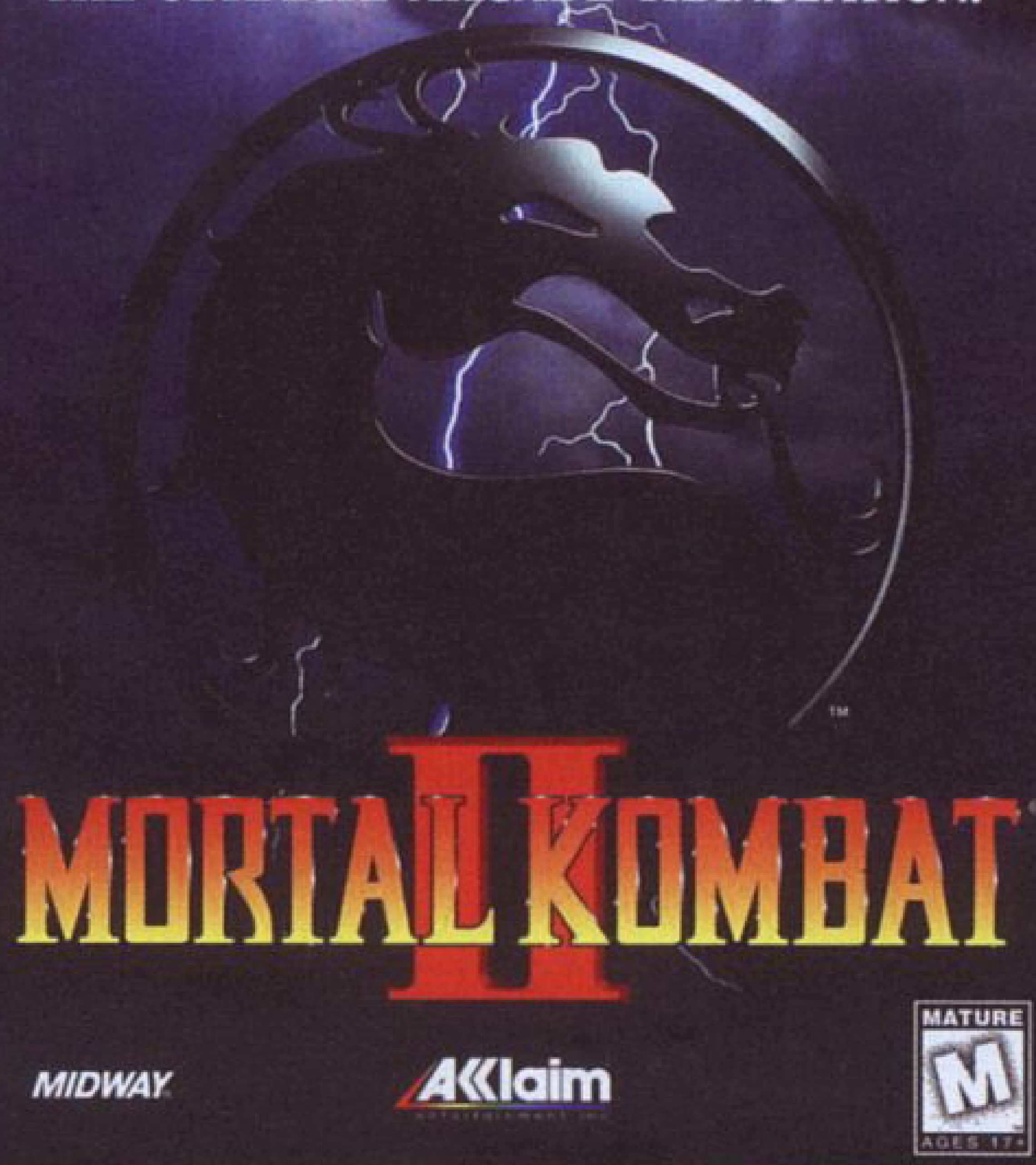
《超级忍》是早期MD画面最出色的游戏之一，音效也非常出众。在它发售后的很长时间内一直是最流行的ＭＤ游戏，迄今仍被认为是系列最出色的一作。1993年世嘉在ＭＤ上推出了续作《超级忍II》，画面质量与速度感都大幅强化，动作也更加流畅。该作原本打算在1992年发售，当时很多游戏杂志都对其中出现的关卡、敌人和设定图进行了报道，但是其中的很多内容都没有在最终版本中出现，因为世嘉中途对游戏质量不满，因此进行了大幅改动。

致命格斗系列

《街头霸王II》于全球范围大获成功后，格斗游戏成为街机厅里最炙手可热的游戏类型，而各公司的跟风之作也纷纷诞生，其中大多来自日本。1991年，美国的Midway公司也开始制作格斗游戏。为了在激烈的竞争中脱颖而出，Midway决定采用一种刚刚兴起的独特新技术。

《致命格斗》投入开发时，总共只有4人进行游戏的制作，分别负责编程、美术和音效，他们只用了10个月就完成了整个游戏的制作。《致命格斗》的美术制作流程与普通游戏完全不同，并非以点阵图构成卡通形象，而是逐帧拍摄人物动作，进行图像的高度压缩之后将每一帧图像组合成连贯的动作。这种真人拍摄的画面使得游戏中的血腥动作更令人触目惊心。由于制作经验不足，本作的所有战士们在速度、攻击范围、行走速度、跳跃高度及距离方面几乎完全相同，不同角色的差别仅在于他们的必杀技和终结技，因此必杀技的重要性更加突出，极度血腥的终结技更是本作最具代表性的特征。Sub-Zero会抓住对手的脑袋，不仅把脑袋拧断，连脊骨都一并从身体里抽出，然后对手躺倒在地，血流如注。这是游戏历史上最具争议性的场面之一，也成为后来的官司案中控方最主要的证据。另外，《致命格斗》开创的挑空连击招式也对后来格斗类游戏的发展影响重大。

由于少年儿童是家用机的主要用户层，对游戏内容管制较严，因此Midway将《致命格斗》从街机移植到家用机时，对游戏内容进行了修改。SFC版根据任天堂的要求将终结技的血腥成分删除，而MD版在通常状态下也看不到血腥内容，但可以通过秘技将街机版中的暴力终结技全部恢复。由于这些暴力场面是隐藏要素而非正式内容，因此美国世嘉自本身的评级机构将其定为“13岁以上”，这就构成了后来Midway与世嘉被告上法庭的有力依据。因为即使是按照今天的标准，《致命格斗》也绝对是一个不折不扣的M级游戏。任天堂就是揪住了这根小辫子，怂恿参议员Joseph Lieberman控诉Midway和世嘉，并利用舆论压力抹黑MD的形象。这起事件后来越闹越大，已经闹到了白宫，对整个游戏产业进行限制的法案呼之欲出，任天堂见局面已经失控，不再于背后兴风作浪，其他游戏公司也人人自危，最后联合制定了行业范围的游戏评级机构“娱乐软件评级协会”，终于躲过一劫。在这场官司后，还接连出现了数起官司纠纷，一位母亲声称自己的儿子被同学用餐刀刺死的原因是《致命格斗》腐蚀了青少年的心灵。



虽然争议不断，《致命格斗》MD版在玩家中的反响非常积极，而SFC版被讥讽为阉割版，ＩＧＮ网站将其评为“史上最烂街机移植游戏”的第8名。

《致命格斗》获得成功后，Midway购买了一批新的制作设备，前作使用的民用级摄像机升级为广播级，游戏画面有明显的进化。这次任天堂因为前车之鉴不再勒令删除血腥内容，只是在封面上贴了一个暴力内容警告标志。MD版《致命格斗II》暴力依旧，MD版仍是玩家的首选，人物比例更大，游戏速度更快，不过画面的颗粒感也更明显。《GamePro》杂志认为本作是“西方出产的格斗游戏顶点之作”。在MD的晚年，Midway还推出了《致命格斗3》的MD版，不过这时已经是3D游戏的天下，《致命格斗》引以为傲的真人图像技术早已过时，游戏销量也在不断走下坡路。尽管如此，该系列仍然创造了累计2600万套的销量。



■致命格斗



■致命格斗II



■致命格斗III

游戏吉尼斯之超级英雄

编译 六段音速 美编 anubis

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

不用怀疑，在电子游戏的世界里，你也可以成为超级英雄。更妙的是你可以舒服地倒在沙发里，一边吃着零食一边实现所有梦想。而且，不需要紧身衣，也不用把内裤外穿。

超级英雄游戏的主题无外乎对抗邪恶势力和拯救世界，在这一点上与绝大部分游戏所表现的内容大同小异。但这类游戏与我们通常说的动作游戏存在一些区别。首先，游戏的主人公通常都是那些已经通过漫画大红大紫的人气角色，至少也是在漫画中具备相当影响力的人物。其次，这些主人公往往都具备令人惊异的超级力量，而这往往会成为保持游戏平衡性和还原原作风味之间最难把握的一个要点。最后，最常见但并不绝对的一点，就是超级英雄们往往都穿着色彩艳丽的各类紧身衣或盔甲，这在以DC（DC Comics）和神奇（Marvel Comics）为首的许多美式漫画中都十分明显。

超级英雄们在漫画世界中的崛起，最早可以追溯到70多年前。从上世纪30年代的漫画黄金时代，到上世纪60年代的白银时代，来自不同国家甚至不同星球的形形色色的英雄们，在不同的地方为了拯救自己的世界而战。不过超级英雄真正进驻电子游戏的虚拟世界中，是在上世纪70年代末。超人，是历史上第一位成为电子游戏角色的超级英雄。1979年，他首次在雅达利发行的一款根据已故好莱坞电影明星克里斯托弗·里夫主演的同名电影改编而成的游戏中出现。这款《超人》游戏也因此成为了吉尼斯世界纪录认可的**第一款超级英雄游戏**。

从超人手中拿过接力棒的第二位超级英雄是蜘蛛侠，1982年以他为主角的同名电子游戏问世。紧接着，1984年，《绿巨人》被游戏化，同年《蜘蛛侠》再出续作。1985年，《神奇四侠》首度登陆游戏平台。至于大家熟悉的《蝙蝠侠》，直到1986年才被正式改编成游戏推出。1989年，《X战警》也加入到了超级英雄游戏的阵容中来。

当然，超级英雄游戏的发展也并非一番风顺。早在诞生之初，这类作品在开发时就面临着一个棘手的问题。超级英雄们在漫画原作中所使用的令FANS津津乐道的各种特殊能力，以当时的硬件性能往往极难在游戏中被实现。比较有代表性的例子，包括蜘蛛侠那能够让他在高楼大厦间荡来荡去的蛛网，以及超人那金刚不坏又力大无穷的身体，前者在早期的2D游戏中很难被完美还原，而后者则在很大程度上限制了游戏的挑战性和平衡性。

直到第5代家用机诞生，超级英雄们才得以真正在游戏中大展身手。Activision的《蜘蛛侠2》第一次创建出了一个基本的3D城市模型，让玩家们可以操纵蜘蛛侠用蛛网穿梭于其间，从最底层的街道直到帝国大厦顶层，就和当时的电影一样。尽管缺乏细节刻画，操作也不够精准，但却让玩家第一次有了亲身体验漫画中的精彩镜头和紧张气氛的感受。2005年在PS2、Xbox和NGC上发行的《绿巨人 究级破坏》将这种体验进一步延伸，将游戏的场景进一步扩大，给了玩家更多探索的自由。玩家可以操纵绿巨人，在城市和沙漠关卡中随心所欲地进行破坏。

随着家用机硬件性能的不断提升，越来越多的游戏作品开始选择让尽可能多的超级英雄同台竞技的开发方向，比如《神奇漫画英雄 终极联盟》，**PS3上的第一款超级英雄游戏**，或者Midway的《致命格斗大战DC漫画英雄》，都是较有代表性的范例。



创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

蝙蝠侠 BATMAN



PC/X360/Xbox/PS/PS2/PS3/PSP/GBA/Wii
开发商：Bernie Drummond/Jon Ritman
发行商：Ocean Software

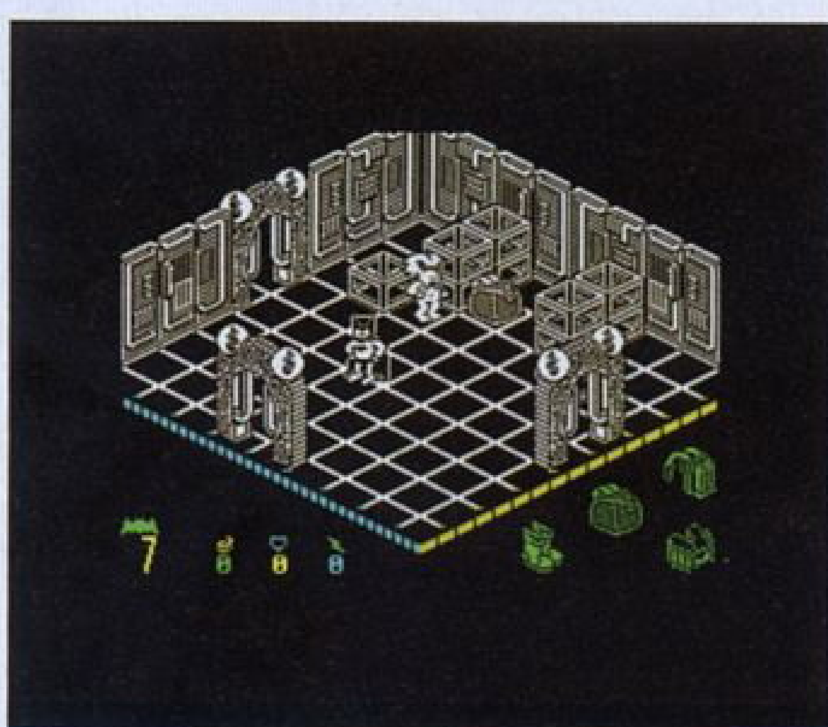
《蝙蝠侠》迄今为止所推出过的作品，覆盖了几乎你能想到的所有游戏类型，所以很难给这个系列的游戏模式下一个概括的定义。不过，大多数《蝙蝠侠》游戏都是动作向的，而且其中的绝大多数都是让玩家操纵主人公蝙蝠侠与他的那些老对头们战斗，比如企鹅人或小丑。





第一款《蝙蝠侠》游戏

这位极富传奇色彩的战士，初次亮相的游戏作品，是1986年由Ocean Software在英国于ZX Spectrum家用计算机上发行的一款平台动作游戏。这款游戏的开发者只有2个人，负责编程的Jon Ritman和负责美工的Bernie Drummond。



豆知识 /TRIVIA

迄今为止蝙蝠侠已经挑战过几乎所有类型的游戏作品，但其中只有2款是以竞速为主的。1个是2001年在初代PlayStation上发行的《蝙蝠侠 哥谭市赛车》，蝙蝠侠要在游戏中驾驶着自己的爱车驰骋哥谭市，收拾那些从阿克汉姆收容所里逃跑的恶棍们。另外1款是1993年发行在世嘉Mega-CD上的《蝙蝠侠归来》。



第一款"交叉世界观"《蝙蝠侠》游戏

除了拥有属于自己的许多独立游戏外，蝙蝠侠也经常作为至关重要的角色在其他作品中出现。比如在"《正义联盟》系列"里，过去几年来蝙蝠侠一直都是常客。这个系列的初代作品《正义联盟 特遣部队》，是一款1995年发行在SNES（SFC）上的1对1格斗游戏。2002年和2003年，又有两款《正义联盟》游戏发售，它们分别是GBA上的《绝对不公》和《历代记》。随后的《正义联盟英雄》，是一款对应Xbox和PS2的动作角色扮演游戏。然而，直到2008年Midway的《致命格斗大战DC漫画英雄》推出，蝙蝠侠才第一次真正有机会跟独立于他所在的虚拟世界之外的敌人交手。



第一个诞生于《蝙蝠侠》游戏中的反派

2003年育碧推出的《蝙蝠侠 辛特祖复活》，设计了一个原创的敌人辛特祖作为蝙蝠侠的新对手，他也是官方承认的第一个完全诞生于游戏而非漫画的反派角色。辛特祖的设计者是Flint Dille和Jim Lee，作为纪念，DC Comics还专门为他制作了小说和玩具。然而，辛特祖在其他漫画系列中却极少登场。



收录反派数量最多的《蝙蝠侠》游戏

"《蝙蝠侠》系列"中收录反派角色最多的一作是《乐高蝙蝠侠 游戏版》，共有12名坏蛋亮相，其中包括小丑、企鹅人、猫女、双面人、冷冻人、泥面人、稻草人、谜语人、蝙蝠男、小丑女、鳄鱼人和毁灭者。上述所有角色都可以操作，不仅如此，许多蝙蝠侠的战友也在游戏中参战，因此本作也是迄今为止**收录可操作角色最多的《蝙蝠侠》游戏**。



跨平台数量最多的《蝙蝠侠》游戏

根据蒂姆·波顿同名电影（1989）改编而成的游戏，先后曾在14种不同的游戏平台上被发售，其中包括NES（FC）、MD（Genesis）、ZX Spectrum、Game Boy、PC Engine、IBM PC和MSX等，是目前跨平台发行数量最多的一款《蝙蝠侠》游戏。另外，尽管这14款游戏都以电影为原型，但各自有着不同的表现形式，游戏方式也不尽相同。

第一款支持自由探索的《蝙蝠侠》游戏

1998年发行的根据好莱坞同名电影改编的《蝙蝠侠与罗宾》，是第一款允许玩家控制主人公在全3D场景中行动的游戏。玩家要探索整个哥谭市，阻止犯罪事件发生并寻找冷冻人发动下一次袭击的线索。



豆知识 /TRIVIA

在《乐高蝙蝠侠》中，毒藤女艾薇能够使用一种特殊能力：用口中吐出的花粉迷倒警卫，然后大摇大摆地通过那些她原本无法通过的关卡……

13——《蜘蛛侠 动画系列》中登场的反派总数，超过其他所有独立的《蜘蛛侠》游戏作品。

无所不奇 /ANECDOTE

1989年，世嘉在MD(Genesis)上发行过一款名为《超级忍》的动作游戏。在其中的一个唐人街关卡中，蜘蛛侠、蝙蝠侠和哥斯拉曾作为BOSS登场。然而后来游戏在美国发行的时候，由于没能争取到版权许可，蝙蝠侠和哥斯拉被替换成了别的角色，最后只有蜘蛛侠幸存了下来。作为回报，游戏中增加了一个神奇漫画授权的特别说明。

蜘蛛侠 SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

PC/X360/Xbox/PS/PS2/PS3/PSP/GBA/Wii

开发商：Parker Brothers

发行商：Parker Brothers

撒网、爬墙、荡秋千，蜘蛛侠能够做所有蜘蛛能做的事，而绝大部分《蜘蛛侠》游戏也都试图以此为主题。大部分情况下，蜘蛛侠要在游戏中面对形形色色的坏蛋，从罪犯和灾难中保护无辜市民。他可以射出蛛网，也可以吊在蛛丝上穿梭于纽约的摩天大楼间。《蜘蛛侠》游戏的类型从平台冒险到动作甚至弹珠台可谓应有尽有，让斯坦 · 李（Stan Lee）笔下的这个平民英雄，在每一个角落都闪闪发光。



第一款家用机平台《蜘蛛侠》游戏

第一款家用机版《蜘蛛侠》游戏，于1982年诞生于雅达利2600上。游戏要求玩家操纵蜘蛛侠，避开绿魔设置的炸弹，在摩天大楼上穿行。除此之外，本作也是官方认可的**第一款神奇漫画(Marvel Comics)改编游戏**。

收录神奇超级英雄最多的《蜘蛛侠》游戏



初代PS版的《蜘蛛侠2000》，收录了该系列中数量最多的神奇旗下漫画英雄角色，同时也包括原作漫画中的6个经典坏蛋。不仅如此，美国上尉、黑猫、惩罚者、超胆侠、火焰人、海王、恶灵骑士等角色也在游戏中露面。

《蜘蛛侠》中第一名可操作的反派

第一款允许玩家控制反派角色的《蜘蛛侠》游戏，是1994年发行在SNES(SFC)和MD(Genesis)上的《蜘蛛侠与毒液大屠杀》。蜘蛛侠在这款游戏中为了阻止屠杀的发生而与毒液联手，玩家在游戏中可以选择蜘蛛侠，也可以选择扮演毒液，另外游戏还支持双打。

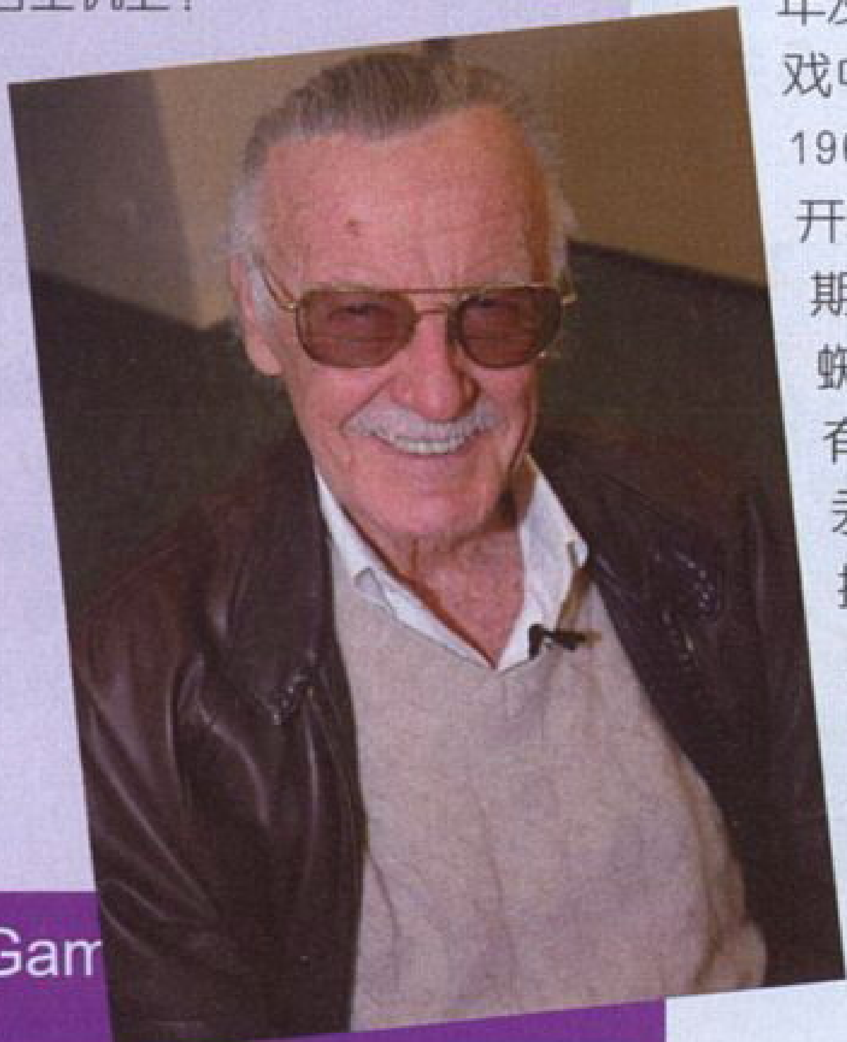
第一款再现"荡蛛网"的《蜘蛛侠》游戏



2004年根据同名电影改编的游戏版《蜘蛛侠2》，是历史上第一款真正较为完整逼真地再现漫画原作中，蜘蛛侠使用蛛网在摩天大楼间穿梭这一经典场面的游戏。玩家不仅要控制射出蛛网的过程，而且可以自行调节发射的角度和方向，保证蛛网能够牢靠地粘在大楼的墙壁上。而在此前所有的3D版《蜘蛛侠》游戏里，蛛网都是莫名其妙地粘在天上，蜘蛛侠也只能在直线上来回悠荡。这一新要素的引入带给了玩家更多探索的乐趣，也让游戏的自由度和真实感得到了前所未有的提升。

考考你 /QUIZ

《蜘蛛侠》第一次被游戏化是在哪台主机上？



◀《蜘蛛侠》之父斯坦 · 李

第一款有斯坦 · 李登场的神奇漫画改编游戏

人称美国漫画界猫王的斯坦 · 李，在2000年发行在初代PlayStation上的《蜘蛛侠》游戏中，担任了旁白的配音工作。斯坦 · 李于1962年创造了蜘蛛侠这个角色，其第一次公开亮相是在Amazing Fantasy漫画杂志第15期上。区别于当时备受追捧的超人和蝙蝠侠，蜘蛛侠有着更为平民化的身世和朴实的性格，有缺点却也正直善良，并非刀枪不入但敢于永挑重担。斯坦 · 李对时代脉搏的准确把握和出神入化的大胆想象，让蜘蛛侠很快便成为了美国漫画界炙手可热的新一代超级英雄。电视、电影、游戏以及玩具等周边产业，蜘蛛侠的蛛网迅速铺满了整个美国。

最受欢迎的游戏超级英雄

《蜘蛛侠》是游戏业人气最高的漫画超级英雄。从1982年第一款以蜘蛛侠为主角的游戏诞生，到2008年的《暗影之网》发售，这个系列已经累计推出过35款独立作品，横跨32种不同的游戏平台，这还不包括那些有蜘蛛侠登场的其他各类游戏。毫不夸张地说，蜘蛛侠的身影，已经遍布美国的每个角落。

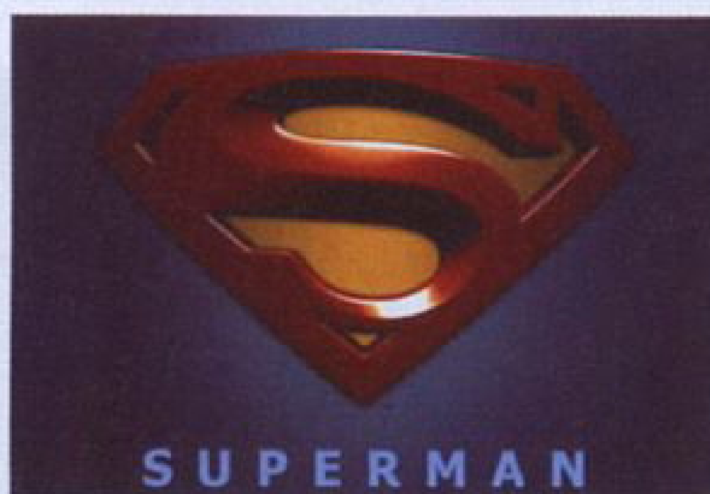


▶ 为庆祝奥巴马总统上任而特别绘制的第583期《蜘蛛侠》漫画封面

75——参加游戏版《超人归来》原声音乐录制的交响乐团成员总数。本作收录的乐曲总长度达120分钟。

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

超人 SUPERMAN



PC/X360/Xbox/PS2/GBA
开发商：Atari
发行商：Atari

在1979年的第一款《超人》游戏里，2名玩家可以同时控制超人，挑战的项目包括抓住莱克斯·卢瑟以及从路易斯·莱恩那里获得香吻以抵抗氪元素的辐射伤害等。当时游戏中再现的超人能力只有3种：透视眼、力量和飞行。时隔近30年，现在的超人具备了更逼真的形象和更丰富的能力，登场的作品也不再仅仅限于根据同名电影改编的游戏。



第一款超级英雄游戏

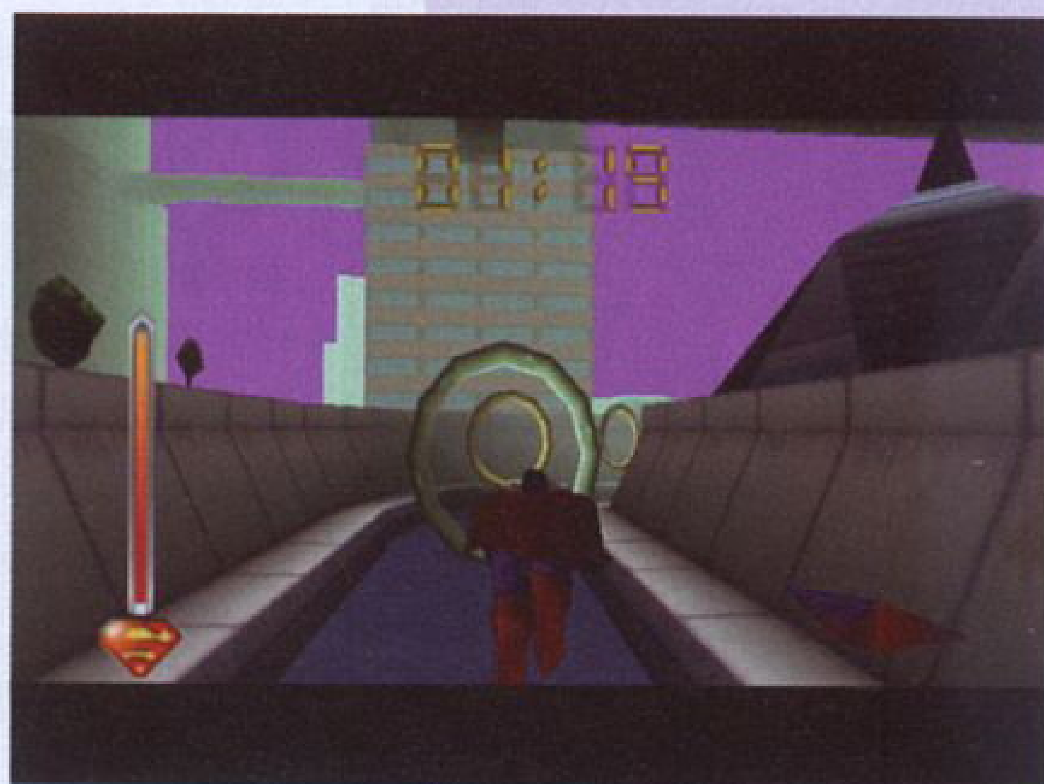
历史上享有第一个拥有属于自己的电子游戏殊荣的超级英雄是超人。1979年在雅达利2600上发行的《超人》，根据克里斯托弗·里夫主演的红极一时的同名电影改编。玩家在游戏中扮演超人，设法擒获作恶多端的莱克斯·卢瑟并尽快返回《星球日报》。

街机版《超人》最高得分纪录

街机版《超人》史上最高得分诞生于2008年5月31日，美国玩家Jeron Grayson在布鲁克林创下了普通难度下不接关达成353900分的世界纪录。同一天，Jeron又在搭档的帮助下，在同一款游戏上写下了双人游戏876800分的新纪录。

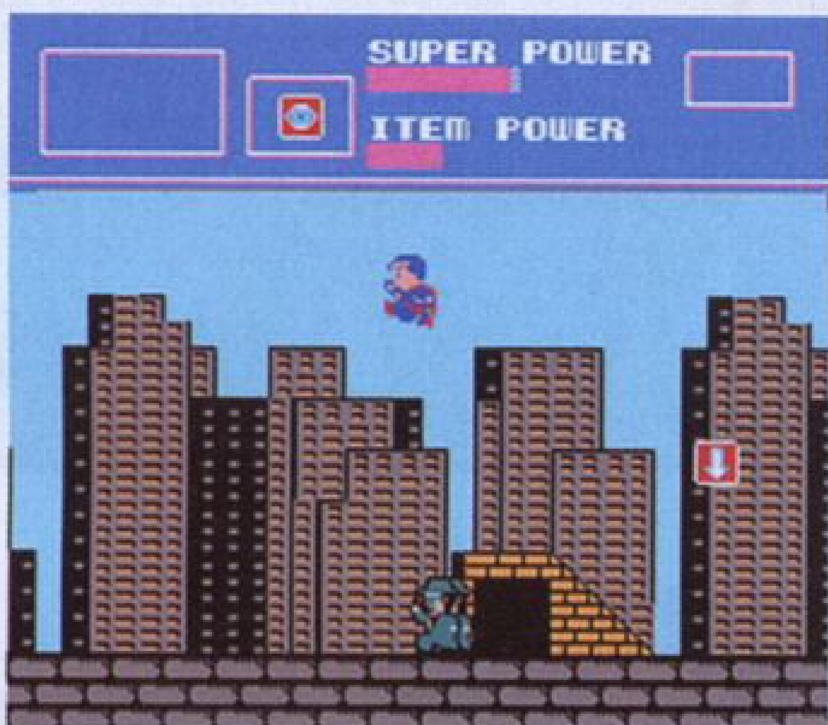
史上最糟糕的超级英雄游戏

历史上最糟糕超级英雄游戏的名号同样属于超人。这款名为《超人》的N64游戏，玩法之乏味到令人发指，你不会想知道它到底有多糟糕……玩家能做的，就是操纵超人在大楼间来回穿越一些大大小小的圆环，避开绿色氪毒雾，而所谓的大楼，其实也不过是一堆绿色的方块而已。这款游戏在GameRankings上的得分只有23%，曾经被GameSpy评为史上最烂漫画改编游戏，也曾入选过GameTrailers的史上最烂游戏名单。



史上最弱的游戏版超人

1988年在NES（FC）上的一款《超人》游戏中登场的超人，是该系列历史上最弱的一个，与漫画中刀枪不入的无敌形象可谓大相径庭。超人不但可以被子弹打伤，而且在遭受过多伤害时还会变回克拉克·肯特。他只能依靠收集关卡中散落的徽章来获取超能力，而且一次只能拥有其中的一种。更可笑的是，在这款游戏中超人不会飞，只能跳。另外，游戏的画风也非常卡通，与原作中浑身肌肉的壮汉形象截然不同。



场景规模最大的超级英雄游戏

2006年由EA发行的《超人归来》，是当年上映的同名电影的官方游戏版。游戏内创建的虚拟大都市覆盖了大约207平方公里的面积，其中包含了10000座不同外形的建筑物。在这款游戏里，超人能在场景中自由飞行，可以穿梭于大厦之间，也可以升到高空俯瞰整个城市，还能以每小时1287公里的速度飞回地面，做到了名副其实的“比子弹还要快”。



超人档案

秘密身份：克拉克·肯特，记者
首次亮相：1938年6月，Action Comics #1
出版社：DC Comics
创作者：杰瑞·西格尔与乔伊·舒斯特
超级能力：飞行、超级力量、超级速度、热线眼、透视眼、顺风耳、超级感应、冰冻吐息以及近乎无限的耐久力和回复力。

史上最强的游戏版超人

在《超人归来》中，超人具备的力量之强大超过了以往任何一代游戏。总的来说，他在本作中具备包括透视眼、飞行、热线眼、超级力量、顺风耳、超音速和冰冻吐息在内的7种超能力。

豆知识/TRIVIA

在1988年的NES（FC）版《超人》里，著名的透视眼的作用其实并非透视，而是发现那些原本看不见的敌人。针对这个与漫画原作不符的设定，制作方给出的解释是，由于莱克斯·卢瑟在城市中的每栋大楼里都埋了铅，所以超人必须得靠新能力才能“看见”敌人。

豆知识/TRIVIA

超人那战无不胜的力量和金刚不坏的身体，在其登场过的绝大部分游戏中都被忽视了。理由很简单：如果主人公永远不会受伤也不会挂掉，那游戏也就失去了挑战的乐趣。在Midway的《致命格斗大战DC漫画英雄》里，制作方采用了一种简单但更具说服力的设定，那就是超人除了害怕氪以外，也无法承受魔法攻击，而他在游戏中的许多对手，恰好都精于此道。



160 万——Activision 的《X 战警传奇》出货总数，本作是所有“《X 战警》系列”游戏中最为成功的一款。

豆知识 /TRIVIA

在根据 2003 年《X 战警》电影改编而成的《金刚狼的复仇》中，为金刚狼配音的是马克 · 哈米尔，他也是《星球大战》电影中大家熟悉的卢克 · 天行者。另外一位在游戏中担当配音的科幻电影常客，是因《星际迷航》而广为人知的帕特里克 · 斯图尔特，他在本作中扮演 X 教授一角。





豆知识 /TRIVIA

“《X 战警》系列”是较早引入多名来自不同国家超级英雄战队的作品。到目前为止，这个系列中登场角色的国籍遍布世界各地，包括埃及、爱尔兰、英国、俄罗斯、德国和日本等。

X 战警
X-MEN



PC/X360/Xbox/PS/PS2/GBA

开发商：LJN

发行商：Acclaim

收录角色最多的《X 战警》游戏

收录神奇漫画（Marvel Comic）原作中登场角色最多的一部游戏，是发行在 PS2 和 Xbox 平台上的《X 战警传奇 II：天启降临》。在这款动作冒险游戏中，共有多达 42 名的《X 战警》角色出现，其中的 15 名玩家可以直接选择，另有 4 名为隐藏角色，剩余的 23 名为反派。

参战作品最多的 X 战警成员

金刚狼是所有 X 战警成员中出场次数最多的一个，除了 20 款官方的《X 战警》游戏外，还包括无数神奇漫画主题作品。另外，他还拥有属于自己的 4 款独立游戏，分别是 1991 年 NES（FC）上的《金刚狼》、1994 年 MD 和 SNES（SFC）上的《钢铁狂暴》、2001 年 GBC 上的《金刚狼之怒》以及根据 2003 年第二部《X 战警》电影改编，登陆 5 个平台的《金刚狼的复仇》。

街机版《X 战警》最高得分纪录

街机格斗游戏《X 战警 VS 街头霸王》的最高纪录是 2098100 分，由美国密歇根州玩家 Clarence Leung 于 1999 年 3 月 16 日创造。这个成绩是在“双银河网国际锦标赛”上诞生的，游戏被设置在最高难度和最高伤害下进行，当然，也不允许接关。

X 战警档案

秘密身分：多种多样
首次亮相：1963 年 9 月 X-Men #1
出版社：Marvel Comics
创作者：斯坦 · 李和杰克 · 卡比
超级能力：因人而异。其中包括操纵天气、发射激光、心灵感应、瞬间移动等等，但无一例外都是基因突变的结果。

从第一次被游戏化开始，“《X 战警》系列”就一直以可选择角色众多而著称。尽管最初的绝大部分作品都是 2D 或 3D 的动作冒险游戏，但后期也渐渐出现了一些角色扮演类作品。除此之外，《X 战警》中的人气角色，也经常在其他根据神奇漫画改编的游戏中亮相。



可同时联机人数最多的街机游戏

Konami 于 1992 年发行的《X 战警》，是目前惟一支持 6 人同时联机的街机动作游戏。为了让 6 名角色同屏不至于造成画面过度拥挤，这款游戏采用了两块屏幕并排显示的设计。玩家能够选择的角色包括金刚狼、风暴女、镭射眼、钢人、夜行者和闪光女。

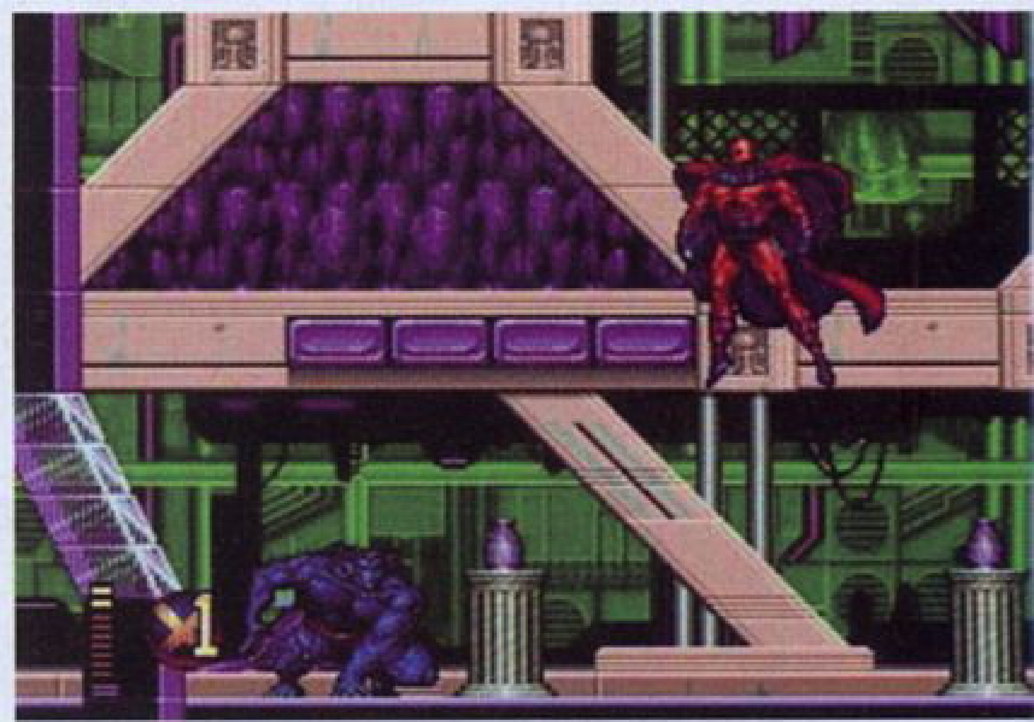




◀▲ 6 人联机版的《X 战警》国内也曾有不少街机厅引进过

《X 战警》游戏中最具人气的反派

万磁王是所有《X 战警》游戏中最受欢迎的坏蛋，而且他的足迹不仅仅限于他所属的漫画系列本身。在多达 22 款的各类神奇漫画改编游戏中，都可以看到他与超级英雄们对抗的身影。在 1989 年的 NES(FC)版《X 战警》中，他是作为游戏的最终 BOSS 出现的。但直到 1994 年《X 战警 2 克隆战争》问世，他才第一次成为可操作角色，圆了 FANS 的一个心愿。



第一款超级英雄主视角射击游戏

1997 年的 PC 版《X 战警 天启的复仇》，是第一款官方授权的以超级英雄为主角的主视角射击游戏，由 Marvel Interactive 发行。本作其实是《雷神之锤》的一个变化版，需要《雷神之锤》支持才能运行。玩家在游戏中扮演由万磁王创造的生化机器人，使用各种武器消灭邪恶的克隆版 X 战警。



游戏吉尼斯之奇趣周边

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

自从游戏主机诞生的那一天起，玩家们就在不遗余力地寻找着最合适的周边，一切都是为了能从游戏中获得最大限度的乐趣。于是，各种各样五花八门的控制器应运而生，从形状各异的手柄到光枪，再到吉他甚至滑板。

为了实现更为丰富的游戏体验，开发商们尝试过各种类型的附加控制器，从拉尔夫·贝尔在第一台电子游戏机上实验的光枪，到任天堂最新的动作感应手柄。



▲雅达利 2600 及附带的两种规格控制器

最早附带额外控制器并在商业上取得成功的游戏主机是雅达利 2600，除了两个标准的摇杆外，还附带了一对带刻度盘的旋转式控制器，方便用来玩乒乓或是竞速类游戏。雅达利也曾发行过一种板型控制器，但就像绝大多数试验品一样，只是个短命的周边。20 多年后，任天堂也推出了一种相似的控制器，不同的是，这种叫平衡板的周边与其专用游戏《Wii Fit》一起获得了巨大的成功，全球范围内的累计销量超过 2000 万套(截止到 2009 年 6 月)。

事实上，游戏业历史上有相当一部分富有创造性的另类手柄和周边都是由任天堂发明的。比如 FC（NES）的手柄，**是历史上最早使用十字键的家用机控制器**。在随后的 25 年里，任天堂的控制器设计核心理念几乎没有发生过任何变化，除了取消扬声器外，只是增加了方便操作 3D 游戏的类比摇杆和用来拓展游戏指令种类的新按键。

除此之外，FC 和 NES 上也诞生了数量众多的各类游戏周边，它们从不同的方向，以不同的形式延伸了传递给用户的娱乐体验，较为成功的范例包括任天堂的 Zapper 光枪控制器和经典射击游戏《打野鸭》。当然，也别忘了**第一台机器人型游戏控制器** R.O.B（Robotic Operating Buddy）。另外，受任天堂 FC 手柄的启发诞生的周边亦不在少数，



▲世界上最大的 NES 手柄，同时也是最大的游戏控制器

1989 年，Mattel 为 NES 推出了“魔力手套”，第一款任天堂认可的动作感应游戏周边。然而，由于当时的动作感应侦测技术尚不够成熟，魔力手套的实际表现并不令玩家们满意，而任天堂当时也对动作感应操作的前景不怎么感兴趣，直到 17 年后 Wii 诞生。

进入到上世纪 90 年代后，控制器的设计开始更加趋向于标准化，硬件大厂们纷纷开始将目光放到硬件性能竞争上去，所以这个阶段的许多创意周边往往都是由第三方厂商制造的。NEC 是**第一台家用机用外置 CD 驱动器**的制造商，这种专门为 PC Engine（在美国叫 TurboGrafx-16）设计的 CD-ROM 模组，带来了更大容量的空间和更便宜的软件存储载体，也让这台主机拥有了题材更为广泛的游戏阵容。随后，世嘉也为 MD（Genesis）推出了专门的 CD 模组 Mega-CD。在看到这种产品所具备的广阔前景后，任天堂决定联手索尼为 SFC（SNES）开发一种类似的外置 CD 驱动器。尽管这次合作最终以失败告终，但却帮助催生了索尼自己的游戏机品牌，也就是后来大家熟悉的一代家用机霸主。

近年来对电视游戏周边产生影响最大的一次变革当属任天堂的 Wii 动作感应控制器，或者说遥控器手柄的问世。与其他标准的次世代主机手柄不同，任天堂选择了完全不同的发展方向，进一步拓展了游戏周边的应用范围和操作形式。现在，周边不再仅仅是主机的附属品，越来越多以周边为依托的游戏正在渐渐流行起来。

765——在美国西弗吉尼亚州，引进《热舞革命》用于预防青少年肥胖的学校的总数。

豆知识 /TRIVIA

在英国，为喧闹先生主持人巴兹（Buzz）配音的是澳大利亚演员兼歌手詹森·多诺万。他本人也是这个系列的 FANS，喜欢跟孩子们一起玩这款游戏。



智力问答

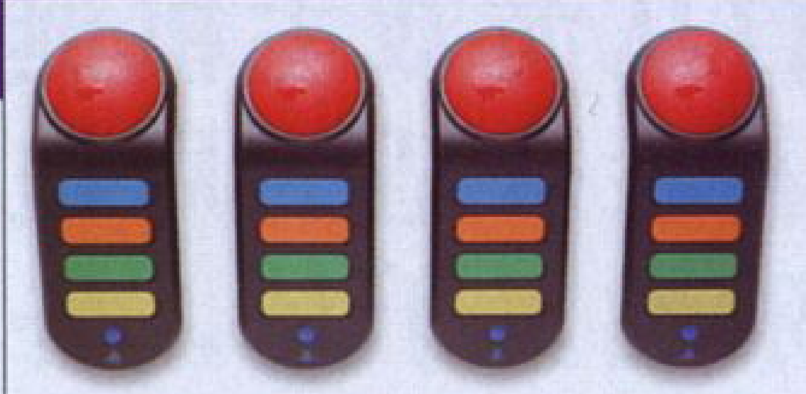
喧闹先生 BUZZ!

PS2/PS3/PSP

开发商：Relentless

发行商：Sony Computer Entertainment

这款游戏让你仿佛置身智力问答节目现场，玩家要回答虚拟主持人提出的各种问题，在经历几轮的挑战后最终取得胜利。该系列最大的特点之一，就是带巨大红色按钮的抢答器型专用手柄。



▲《喧闹先生！》系列使用的抢答器形手柄

家用机上历史最悠久的猜谜游戏

到目前为止，"《喧闹先生》系列"共有 13 款作品推出，是家用机上同类游戏中发行作品数量最多的。游戏中收录的问题涉及音乐、电影、体育等多个领域，此外，该系列还有 4 款专门以迷你游戏为主题的支线作品。

第一款有英国政府撑腰的家用机游戏

2006 年，索尼公布了《喧闹先生！校园智力挑战》。这是一款专门为在校青少年学生设计的猜谜游戏，收录了超过 5000 道编辑自英国国家教育大纲第二阶段课程的问题，从人文历史到自然科学应有尽有。本作也是历史上**第一款与英国政府合作开发的家用机游戏**。今天，这款游戏已经走入了英国近百所中学的上千名孩子中间，2007 年又被引进到了西班牙。



▲《喧闹先生！》系列收录的问题覆盖范围非常广泛

▶游戏的形式类似于智力竞赛，玩家可以选择自己喜欢的形象参赛

第一款支持用户自编问题的电视游戏

PS3 的《喧闹先生！电视智力问答》是第一款让玩家可以自己编辑问题并进行在线分享的游戏。本作发售 3 个月后，有大约 70000 条用户编辑的各类问题被上传到官方网站。在此期间，这些问题被玩家们下载的次数则超过了 500 万次。

第一款获英国电影学院奖的猜谜游戏

2006 年 10 月 5 日，《喧闹先生！智力大挑战》获得了英国电影学院颁发的年度最佳休闲 / 社交游戏奖。当时被提名的还有《吉他英雄》、《歌星》和《脑力锻炼》等颇具竞争力的知名作品。

演奏和歌唱

吉他英雄 GUITAR HERO

PC/X360/PS2/PS3/PSP/NDS/Wii

开发商：Harmonix(I、II) Neversoft（III ～ V）

发行商：RedOctane/Activision

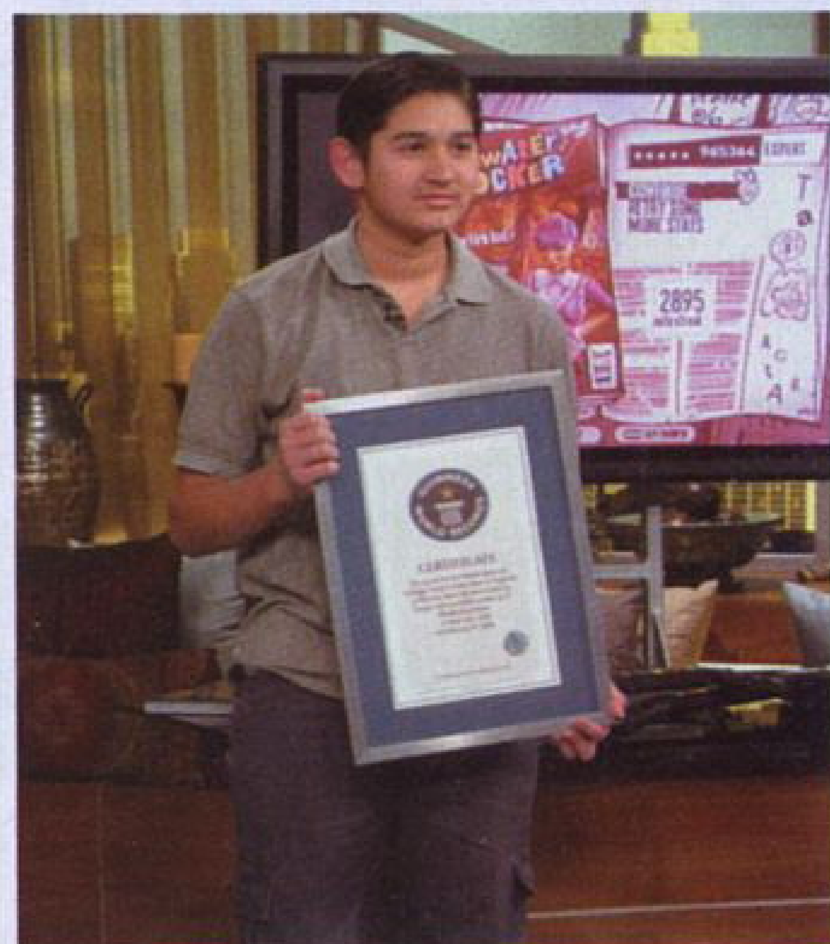
游戏最大的特色在于与众不同的吉他型控制器，玩家要利用分布在吉他上的各个按键来弹奏屏幕上出现的对应音符，感受像乐队吉他手一样演奏的快感。

第一款无线吉他游戏控制器

Widow Maker 是第一款面向 PS2、PS3 版《吉他英雄》以及《摇滚乐队》的无线吉他控制器。尽管并非出自官方之手，但这款吉他额外设计的长度和重量，赋予了它更为真实可信的演奏体验。

《吉他英雄》单曲最高得分纪录

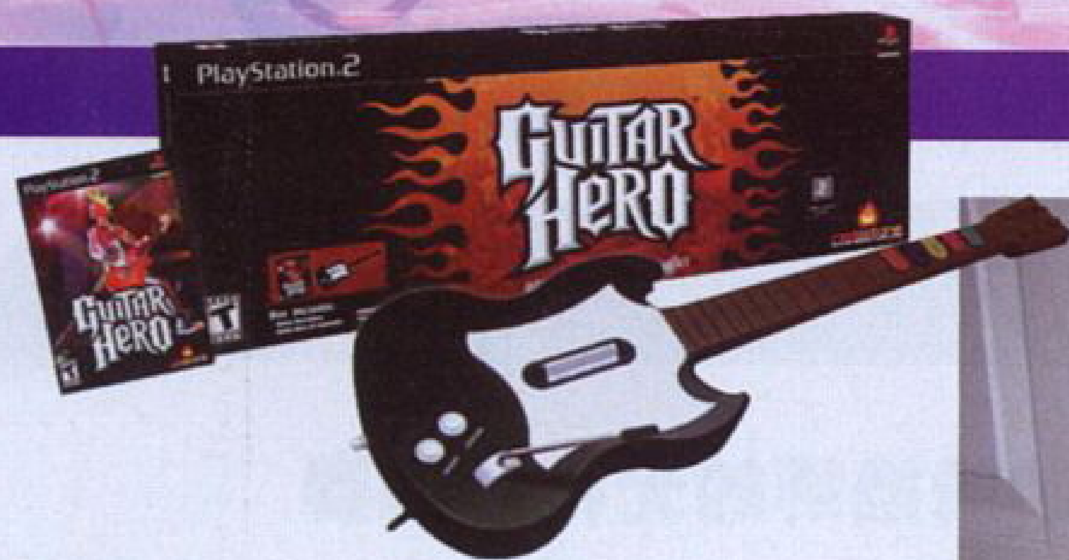
《吉他英雄》中单曲的最高演奏得分是 899703 分，由美国明尼苏达州玩家克里斯·纪科于 2008 年 8 月 29 日创造，演奏的曲目是来自 DragonForce 乐队长达 8 分钟的"Through The Fire And Flames"，本曲也是这款游戏中弹奏难度最高的曲目。2009 年 2 月 4 日，这一纪录又被美国德克萨斯州年仅 14 岁的玩家丹尼·约翰逊打破，成绩是 965364 分。

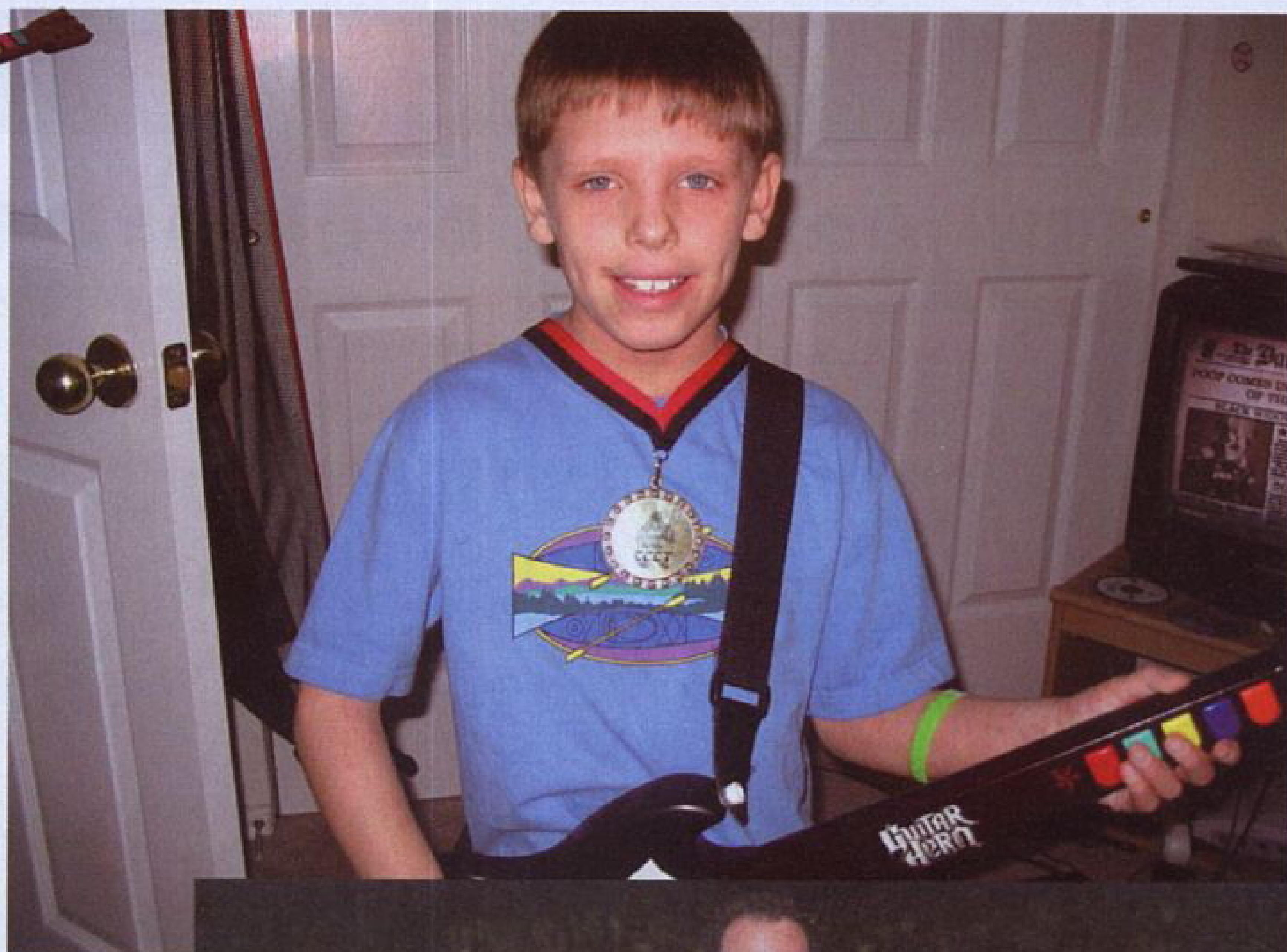


▲《吉他英雄》单曲最高得分纪录保持者约翰逊

210万——2008年9月，克里斯·纪科首次完美演奏“Through The Fire And Flames”的YouTube视频的在线观看次数。

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME





吸引观众人数最多的电视游戏表演

2008年5月11日，两名英国玩家林德·琼斯和里诺·乔治乌在伦敦的一次庆祝活动上，用《吉他英雄III》现场弹奏了枪炮玫瑰乐队的“Welcome to the Jungle”，吸引了总计9600名观众观看。

▶埃伯尔8岁时便夺得了美国科罗拉多州游戏锦标赛《吉他英雄》组冠军，9岁时便将《吉他英雄III》最高难度曲目打到了5星评价，是所有实现这一成绩的玩家中年纪最小的。

获得《吉他英雄III》最高难度下5星评价的最年轻玩家

本·埃伯尔（美国）是迄今为止在《吉他英雄III》中，以最高难度完成DragonForce乐队的“Through The Fire And Flames”并达成5星评价的年纪最小的玩家。2007年11月24日创造这项纪录时，他只有9岁零167天大。

■林德·琼斯与里诺·乔治乌的表演被载入了吉尼斯世界纪录

无所不奇 / ANECDOTE

2008年7月的某一天，美国佛罗里达州警察接到线报说，一名疑似逃亡中的谋杀嫌疑犯雷蒙多·卡斯特尼达的人物，被目击在佛罗里达州杰克逊维尔市的一家沃尔玛超市里玩《吉他英雄III》。事实证明，这条线报准确无误，警方顺藤摸瓜不费吹灰之力就锁定了目标。而倒霉的卡斯特尼达，当时显然是太过投入，直到被司法局的侦探和警察们逮捕前，他还在聚精会神地弹着手里的吉他。

大数字 / FIGURES

在英国，平均每11名PS2玩家中，就有1名拥有至少1套《喧闹先生！》对应的抢答器型手柄。

无所不奇 / ANECDOTE

英国路透社曾报道说，2008年1月，吉他制造商Gibson曾致函给Activision，声称《吉他英雄》侵犯了他们注册的一项“用乐器、3D耳麦、立体声音箱和预录的演唱会录音模拟现场演奏（也就是常说的假唱）”的专利。

摇滚乐队 GUITAR HERO

X360/PS2/PS3/Wii

开发商：Harmonix

发行商：MTV Games

由前《吉他英雄》系列开发商Harmonix操刀的《摇滚乐队》，赋予了玩家更多的选择空间。除了吉他以外，游戏还提供了贝斯、鼓和麦克风（用于演唱），让不同的玩家都可以在游戏中找到属于自己的位置。





最难的《摇滚乐队》曲目

在《摇滚乐队》中，每首曲子都有对应不同乐器的表演难度等级，等级从1到9分布，其中铁娘子乐队的“Run to the Hills”，是所有曲目中惟一一首全部乐器对应难度都达到9的。

英国历史上最贵的周边捆绑游戏

《摇滚乐队》的周边捆绑版在英国的建议零售价为179.98英镑（约合357美元），是英国历史上曾经发售过的周边捆绑游戏中价格最贵的。2008年5月首发时，这套游戏的价格比一台Arcade版X360主机还要贵。但在大洋彼岸的美国，这款游戏只要169美元（约合85英镑）就可以买到，同一款游戏在欧洲和北美的价格相差一倍之多。

拥有最长曲目列表的音乐游戏

Wii版《摇滚乐队》收录了多达90首的曲目，另有100首可供下载，其中还包括了不少完整的专辑。各版本《摇滚乐队》收录的乐曲总数有244首之多，超过所有其他同类音乐游戏（截止到2008年7月22日）。

第一首Xbox Live销量超过iTunes的单曲

《摇滚乐队》的追加下载乐曲，摩特里裤的新单曲“Saints of Los Angeles”，最初是在Xbox Live和iTunes上同步发售的。结果这首曲子在Xbox Live上的首周销量达到了47000份，超过iTunes版（10000份）近5倍。

持续时间最长的击鼓马拉松

《摇滚乐队》上持续时间最长的击鼓马拉松持续了26小时零40分钟，由加拿大玩家肖恩·菲卡于2008年7月26日至27日间创造。当时菲卡在不同难度下分别完成了游戏中收录的每首乐曲（共243首），其中的141首达到了5星评价，且有56首达成了“完美”。他演奏的最后一首曲子是乔纳森·考尔顿的“Still Alive”，游戏《时空洞穴》的主题曲。

豆知识 / TRIVIA

尽管各种独立的乐器形控制器在游戏业已有10年的历史，但《摇滚乐队》依然是**第一款将4人乐队演奏模拟融入游戏内容中的电视游戏。**



无所不奇 / ANECDOTE

出于宣传的目的，有一小部分特别版的《荒野枪手》游戏是在1986年召开的美国国家枪支协会年会上被发行的。这个版本的游戏与早先的FC和NES版没有多少区别，惟一的变化是某些目标身上多了“反枪支论鼓吹者”和“ATF暴徒”的标签，暗示玩家可以在游戏里向酒精、烟草与武器管理局（ATFB）的联邦特工们身上撒气。



豆知识 / TRIVIA

1987年到1988年期间在美国播出的科幻剧集《能量队长》（亦称《飞龙特工队》），对应一种特制的光枪遥控器，让观众可以在看节目的时候往屏幕上射击，但这种过度的暴力表现当时在社会上引起了广泛的质疑甚至批评。

1976年，任天堂发行过一款名叫“打野鸭”的电子机械玩具。比他们推出第一款《打野鸭》游戏还要早8年。

拉尔夫·贝尔被公认为现代电子游戏的开山之父。第二次世界大战期间，他曾为美国陆军情报局在欧洲工作。战后，他将自己制作的所有主机原型和光枪等试验机，全部捐给了美国华盛顿的史密森尼博物馆。

光枪射击

服役时间最长的光枪游戏技术

历史上第一把数字光枪控制器诞生于1968年，是由人称电子游戏之父的拉尔夫·贝尔为Brown Box主机专门设计的，而其中所使用的基本技术白帧定位（frame flashing），在随后的38年里没有发生过任何变化。现在，为了适应日益普及的各类平板电视，传统的白帧光线枪已经逐步被红外线光枪所取代，但它依然是目前游戏业使用时间最长的光枪技术。

《打野鸭》（NES）的最大关卡上限

如果你有足够的耐心，能把任天堂的经典光枪射击游戏《打野鸭》（NES/FC）一直打到99关，就会发现一个奇妙的现象：游戏会自动返回第0关。不仅如此，这个时候屏幕上的鸭子会变得无敌，导致游戏强制Game Over。这实际上是个设计中的小BUG，不过当时的设计者，显然不认为有人真的能把游戏玩到这个地步。

《林克的十字弓训练》最高得分纪录

Wii游戏《林克的十字弓训练》第一关的最高得分是83930分。由美国玩家迈克尔·伊斯台普于2008年8月2日在“双银河网国际锦标赛”上达成。

第一台与FPS游戏捆绑的光枪控制器

与PS3版《化解危机4》同捆发售的Guncon 3，是第一台与FPS游戏捆绑的光枪控制器。这种控制器采用了特殊的双手式设计，并在左侧配备了一个标准的操纵摇杆，用来完成主视角射击时的移动。

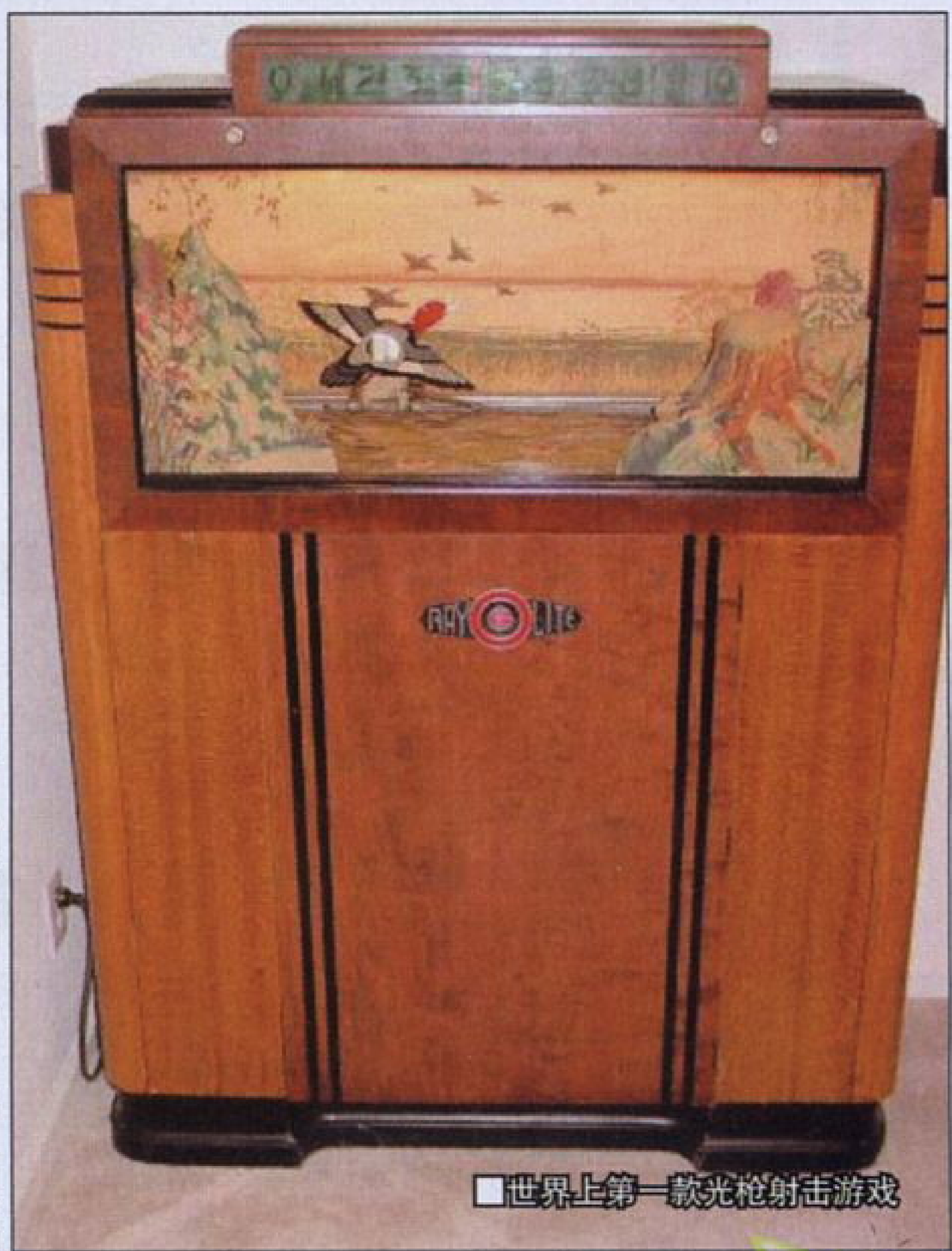


第一款光枪射击游戏

第一款光枪射击游戏名为《Ray-O-Lite》，是由Seeburg于1936年发行的，不过它并不是一款电视游戏。这套设备包括一个带来复枪的控制台和一个用来表示画面的显示装置，被安装在木板上的鸭子模型里有一个光感真空管，能够用来侦测玩家是否“命中”目标。






■世界上第一款光枪射击游戏

第一款真人实拍光枪游戏

第一款结合数字化的角色照片与光枪射击的游戏，是1974年任天堂在街机上发行的《荒野枪手》。游戏开始时，屏幕上会出现一幅《狂野西部》中持枪歹徒的照片，当看到他的眼睛闪光时就要抢先开枪。如果速度够快，你会看到画面切换到一幅歹徒倒地的照片，反之就会看到对方开枪的镜头并听到肖邦的《葬礼进行曲》。1984年，任天堂又对游戏进行了改良，用动画造型替代了原先的真人照片，并发行了对应FC版的专用光枪控制器。另外，FC版也是最早使用到语音合成技术的游戏之一。



◀家用机版被改成了动画风格，但游戏规则与最早的街机版基本一样

125——玩 15 分钟《Wii Sports》拳击所消耗的卡路里量。

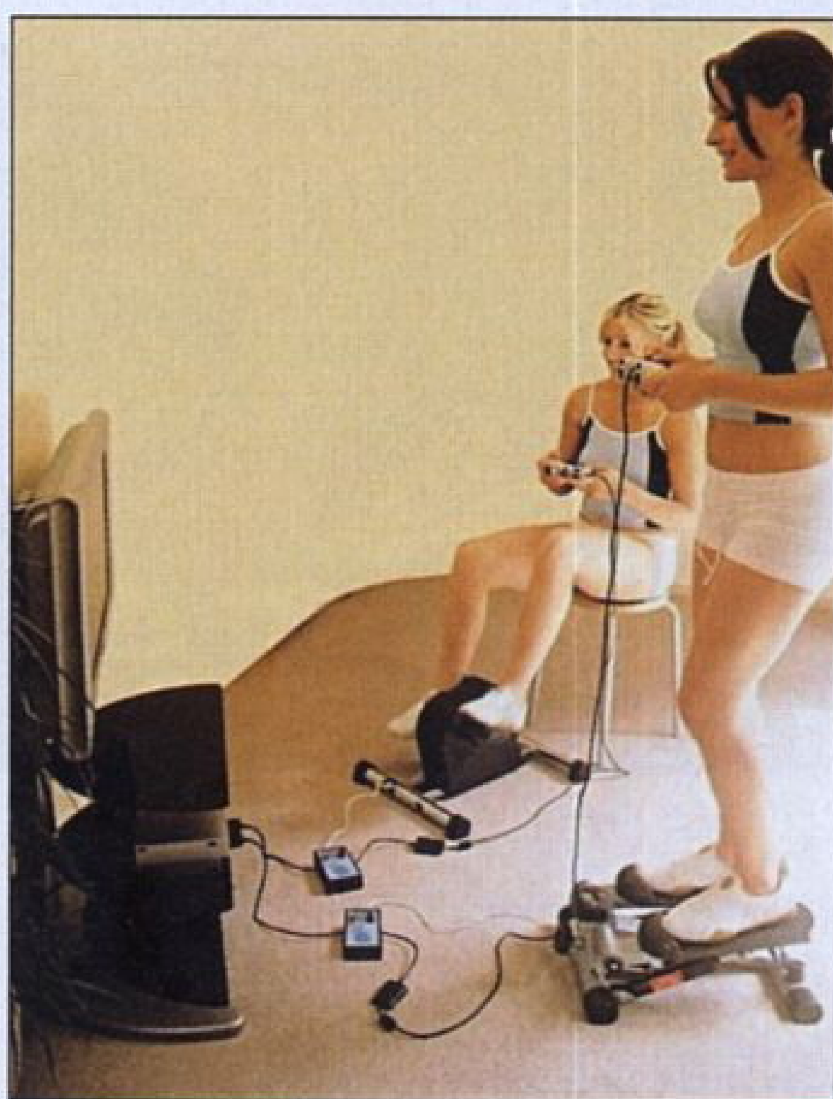
GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

五花八门

第一款强制锻炼的家用机游戏周边

发行于 2006 年，对应索尼 PS2 的“GamerCize”，是第一款强制玩家在玩游戏时锻炼身体的电视游戏周边。它的外型类似一个迷你踏步器，使用时需要将手柄通过它与 PS2 相连。结果？你必须不停地原地踏步，否则你对手柄的任何操作都不会被传递给主机，无论是什么游戏……





第一款可以自动降温的游戏控制器

罗技公司的 The Chillstream 系列手柄有一个小型的散热系统，内置的风扇可以从手柄侧面的排气孔中不断吹出冷风，让玩家的手部始终保持干爽。这个系列最初的设计初衷，是为了让玩家在紧张的游戏过程中感到更加舒适，但遗憾的是产品的实际表现并不理想，这个功能本身也经常为玩家所诟病。



▶ 标准配置的遥感和按键手柄两侧分别装有通风孔，由内置的风扇供风

操作最复杂的电视游戏周边

Xbox 游戏《铁骑》所对应的专用控制器，全身上下总共配备了多达 49 个的各类输入设备。既有普通的按钮，也有诸如操纵杆、踏板、扳手之类的普通控制器上不常见的装置，且各自对应的功能也多种多样，甚至连雨刷和灭火器都有专门的按键。玩家要搞清楚它们分别控制着陆行坦克的哪个部分，需要花上相当一番功夫才行。





第一款支持合奏的音乐游戏控制器

《狂热鼓手》和《疯狂吉他手》都发行于 1999 年，允许玩家分别使用不同的乐器来演奏同一首曲目，支持最多 3 人同时进行游戏。类似这样的游戏设备在日本的街机厅里比较常见，而且比《摇滚乐队》要早上 8 年。

第一台平衡板控制器

历史上第一台用于电视游戏的平衡板型控制器叫做“Joyboard”，是由雅达利于 1982 年发行的。第一款对应这种周边的游戏叫做《狂野莫卧儿》，是一款以高山滑雪为主题的游戏，与 Joyboard 同捆发售。



第一款具备声纳功能的游戏周边

“鱼群探知器：口袋声纳”，是 1998 年在日本发行的一款 Game Boy 周边。它的功能跟游戏其实没多大关系，而是让玩家的 GB 变成一款便携式的声纳探测器。它可以感应水下鱼群的位置并通过掌机传达给……喜欢钓鱼的玩家。

第一款内置光线探测器的游戏卡带

不少游戏都设置有日／夜的时间轮回，并借此对游戏过程形成一定程度的影响。比如《口袋妖怪》，通过掌机的内置时钟来确定白天黑夜的变化。而 Konami 为 GBA 开发的《黄金太阳》，则把这一概念发展到了更高的层次。这款游戏的卡带里内置了一个太阳能探测器，通过收集日光来影响玩家在游戏中的能力和成长，甚至还决定了敌人的强弱，比如为了对付吸血鬼和不死者，许多玩家往往选择在白天挑战迷宫。

第一款支持语音识别的游戏周边

1998 年在任天堂 N64 上推出的《你好皮卡秋》（日版名为《精神抖擞的皮卡秋》），附带了一个麦克风形周边，让玩家可以直接与自己的皮卡秋进行对话交流。游戏中的皮卡秋可以识别出超过 100 种简单的语音指令，比如“过来”、“停下”等词语。此后，这种语音识别技术也被广泛应用于任天堂的许多 NDS 游戏中。

豆知识／TRIVIA

1995 年，任天堂为 SFC 推出了一款叫做 Satellaview 的卫星调制解调器周边。这款周边让那些定制了专门服务项目的玩家，可以通过卫星电视频道，每天下午 4 点到 7 点之间下载专用游戏。当然，这项服务也发行过一些较为罕见的独占游戏，其中就包括目前仅存的 2 款没有林克的《塞尔达传说》。但由于卫星广播信号的放送时间有限，许多游戏又只限短期下载，所以玩家们必须每天留意电视台的放送指南。另外，这项服务仅在日本国内运营过，从未被拓展到海外。



▲加装卫星信号接收器后的 SFC 主机



豆知识／TRIVIA

第一款带振动机能的家用机手柄是任天堂的 Rumble Pak，与《星际火狐 64》一起在 1997 年发行。在游戏过程中的部分特殊事件发生时，手柄能够将物理反馈即时地传递给玩家，进一步增加游戏的带入感。现在，振动机能已经成了所有主流家用机控制器不可或缺的一项标准功能。

在所有现役家用机中，只有 PS3 首发时配备的手柄不支持振动功能。但在业界和用户的一致呼吁下，不久后 DualShock 3 手柄还是带着传统的振动和新的六轴感应功能一起回归。

游戏评台

GAMER CRITICISM

游戏评台改版了，而且改动比较大。首先入选游戏数量精简到只剩前两个月各机种上最受关注的大作，其次评论观点不再出自UCG的编辑，而是摘译自欧美游戏媒体的游戏评论。将不同媒体的声音汇聚到一起，以百家争鸣的方式来点评热门大作，这样应该更具参考性。同时，因为文化差异，以及语境的不同，令部分游戏的评价不那么让国内玩家信服，这也都是有可能的。所以这次的改版算是一种“试改版”，我们很希望能够在这样的尝试之后，得到各位读者的积极反馈，从而决定下一步的制作方向。而接下来，就请一起来看看新评台里都有些什么吧！

译 东方蜘蛛 编 胜负师

用士官长以外的视角体验恢弘战役

光环3 天降神兵

HALO 3: ODST

机种 X360 厂商 Microsoft 类型 主视角射击 发售日 2009年9月22日



游戏系统

在玩《光环3 天降神兵》（以下简称ODST）的时候，作为一名新兵，你可以躲避一些战斗，但是游戏从来没有做成我期望的样子。敌人有时候会看见我，然后立即呼叫他们的队友。就算没有这些，我也更欢迎和对手迎头战斗而不是溜过去——毕竟《光环》是个射击游戏。如果我只是个正常的普通人，也许会觉得这很正常，可在这游戏当中我是个小型士官长！当然，如果我能够使用ODST中的夜视仪像《分裂细胞》中那样干掉敌人的话，也许会感觉自己另有一份特别的力量。

虽然ODST没有斯巴达战士强悍的护盾，敌人也一样要先打爆你的耐久度才能削弱你的生命值。这实际上是给护盾起了个新名字而已。我不觉得自己需要在游戏的打法上做多么大的变化，虽然ODST不能双手持枪，但是依旧能够使用重力锤之类的大型武器，也能轻松卸掉敌人的炮塔。当然，很容易挂掉实在太没劲了。不过我希望游戏中能有一个更好玩系统——就像真正指挥一个小队一样，就像ODST曾经说过的操作一样——这样才能够将自己与其他游戏区别开来。

Anthony Gallegos **Gamespy**

ODST有自己的缺陷。但是就凭它把游戏的两张脸孔——战役模式和多人模式——结合在一起，就能成为一个值得褒扬的创举，这样的结合讨好了两部分的粉丝。它事实上没有完成什么新鲜的东西（好像很矛盾），只是采用了一些熟悉的理念，游戏立即变得爽快而令人上瘾。

游戏的缺点就像你能够想像的那样。ODST是《光环3》的一个扩展包，也许是开发过程当中具有雄心的产品，最后出来的游戏更像是一个附加资料片，但是战役模式的长度又显然比系列之前的作品短。最要命的是，ODST没有在《光环》的沙盘当中增加什么新东西：除了一个新的异星种族和几个新武器的改版。你所看到的一切，设计和用具都直接来自于《光环3》。

实际上，游戏冒险的多样性远不如其他《光环》世界中的作品，因为你永远不会与Elite作战，也看不见Flood的任何痕迹。毫无疑问，很多人会认为缺少Flood敌人不是个缺陷，但实际上他们在前作里出现的时候，总是暗示着游戏的重大转变，玩家不得不打起精神。没有了Flood喜怒无常的行动，战斗就会从一开始打到最后也没有什么变化。

ODST带你离开了士官长的视角，而把你塞进了弱得多的防护甲里面（没有植入式增强体质），成为一名地狱伞兵，也就是ODST。ODST比你习惯的光环角色更矮、更慢、更弱。他们不能够双手持枪，不能够冲刺跑，而且你的近身格斗不能一招制敌，就算你偷袭敌人也不行。

这并没有损害游戏性：正好相反，这增强了游戏性。在过去的三作之中，遭遇战已经变得模式化，可以预料到在哪里发生，而这次突然又重新具有挑战性，充满威胁。一场对于士官长来说非常简单的战斗，你可能要打得气喘吁吁才能拿下来。两个Hunter不再是小小的障碍，而变成了需要认真对待的危险。Drone也变得强悍起来。那些护盾之后挥舞着重力锤的Brute军官呢？是的，这一会儿你不能跑到一边去等着耗尽他们的无敌时间：他们比你快，比你壮，比你狠，而且还会向你直扑而来。

hub关卡与之前系列中所有的任务都不一样，也与其他现代射击游戏不同。游戏主角需要在城市里跑来跑去，而如何跑完全取决于你的意愿。你可以从一个交战地区赶到下一个交战地区，或者冒着谷粒般密集的子弹探索城市中黑暗的地域。遇到巡逻队，你可以迎头痛击，也可以悄悄绕过。本关完全可以非线性完成，与经典的《光环》关卡不同的是，新蒙巴萨关卡在团队模式下有完全不同的打法。

Jeremy Parish **1UP**



声音画面

游戏中另外一个增加的内容就是“声音传输”。当你在游戏中探险的时候，会发现闪光的互动部分，可能是电话亭，也可能是医疗器械。然后可以观看音频或者视频短片，解锁隐藏的故事要素。这些解锁的部分完全可选，但是可以很好地了解在你的小队到达之前发生了什么。我还没有找齐这些地方，但是它们既然讲述了额外的故事，这也算是一项成就。我发现自己沿路总是希望找到更多这样的片段。

虽然我也很欣赏这种有趣的叙事方式，但是我还是觉得ODST丧失了一些在之前《光环》游戏基础之上深入挖掘游戏的机会。

Anthony Gallegos **Gamespy**

游戏中最失败的一点就是少数几个关卡当中的重复场景。最后几关中有一关尤为有犯罪感。看起来一模一样的关卡无休止地重复下去，视觉重复感相当严重。快节奏的战斗使这一部分不怎么

沉闷，但是却与冒险中其他的优秀部分形成了鲜明的对比。还有一点是你逃不掉的。一旦你被击中，屏幕就会变红，而且直到你的防护盾完全恢复，都要停留在这个丑陋的色调之中。无论你被严重伤害或者只是受了点皮肉伤都是一样。屏幕扭曲，你什么也看不清楚的时间太长了。这还伴随着无聊的噼啪噪声，不久就会让大脑感到疲劳。就像重复的关卡一样，这一点也不会让强悍的动作成分黯然失色，但也绝不是什么愉快的体验。

《光环》的画面已经显得有些过时，但是仍有些优秀的美工设定会让你大呼一声。在开放式的场景当中，ODST 常常会把你的视觉焦点带到背景之中，因为远处发生的特效场景实在是太漂亮了。一个场景里，建筑轰隆隆地化为废墟；另一个场景当中，你走出房间，只看到血红色的天空。不过这些漂亮的瞬间不会让你遗忘过场分镜头中尴尬的人物动画，人物说话时的嘴形完全对不上，这让你以为说话的人不在画面里面。不过，游戏的音乐堪称完美无瑕。这是《光环》游戏中音乐最好的一作，完美地契合了各种精心营造出来的情绪。城市中压抑的音乐给人的印象最深刻，不过经常出现的沉寂创造出最大的情感冲击。战斗场景外的音响缓缓累积出紧张感，而当子弹纷飞的一刻，音乐轰然作响，紧张感突然满点。

Tom Mc Shea **Gamespot**

多人模式

如果你玩过战役模式，就可以解锁新的合作救火模式。四个玩家一起测试自己的技术和耐心实在是太爽了。一共有八张不同的地图，有两张地图有白天黑夜的设定，所以一共算是十个。我真的无法形容救火模式有多么好玩。就在我写这篇评论的时候，可以听见同事们正在玩救火模式。我真的非常嫉妒他们，就好像去到派对上，却看见以前的女朋友挽着一个新的家伙。我知道同事们正在玩的多么开心，我真想扔下这篇评论，加入到战争中去。

Erik Brudvig **IGN**

ODST 是个出色的游戏。精心构建的故事为经典的《光环》小说增加了新的起落与曲折，战役模式的关卡充满了紧张激烈的战斗和遭遇战。救火模式是个出色的新要素，玩家可以在这里体验到极为上瘾的合作。不过令人遗憾的是，多人竞争模式与《光环 3》相比没有任何提升，但是还是像原来一样好玩。如果你原来没有打过很多下载的地图包的话，非常值得投入时间去玩。ODST 对原作是个超强的补充，如果对此类游戏有爱，那么本作当属必玩之作。

Tom Mc Shea **Gamespot**

游戏的战役模式比之前的几作都要短，不过完成游戏的征途之中，仍然有很多事情要做。救火模式是 ODST 中最大的新成分，特别钟爱于猛扫 grunt 和 brute 的玩家可以在这里杀个过瘾。你和最多三个朋友共用一个血槽，向潮水一样涌上来的敌人开枪，直到血槽被耗尽。每一轮的敌人都会更加凶恶，所以当你清扫那些不幸的 grunt 的时候，你还要对付重装的 jackal，尖叫着扑过来的 brute，以及挥舞着大锤的 chieftain。游戏的设定以骷髅头的数量表示，骷髅头越多，表示难度越大，你的能力越弱，而敌人越强；或者二者兼而有之。比方说，在有些关卡中，敌人会没完没了地扔手榴弹；在另一个场景当中，你需要近身格斗以修复护盾。

救火关卡一共有十个，你不得不随之变换自己的策略，感觉总是新鲜刺激。有一关的大部分地区中都黑灯瞎火，所以你不仅要与无情冲上来的敌人厮杀，还要警惕黑暗中突然出现的冷枪。另外一个关卡发生在一个窄窄的通道之中，敌人在头顶飞来飞去，你无处可逃。一个场景广阔的户外关卡里，只有一间烂屋子给你暂时遮挡一下火力，而掩体只有几块零星的石头。如果你能从一个不小心的 brute 手中偷到一架直升机的话，或者抢一辆 warhog，火力可以更强一些。每一个关卡都迫使玩家紧密合作，因为弹药有限，而宝贵的生命值又是大家共享，所以玩家必须不惜代价地舍命掩护，这种感觉真是太让人上瘾了，我们一次次地重来，挑战之前最好的成绩。



多人竞赛模式并没有被遗忘，虽然它比不上游戏其他要素带来乐趣。和一个朋友一起战斗令游戏更加好玩，但却未必更加容易。游戏最大的优势也是最大的缺点，当属多人模式完全照搬《光环 3》。如果你想了解多人模式如何玩，请参考我们的《光环 3》评论。

惟一的不同就是地图数量不一样。《光环 3》中有 11 张地图，另外有 10 张可以下载，但是在 ODST 中，这 21 张地图都包括进来了。还有 3 张新地图，这三张地图里又有一张是《光环 2》中的 Midship。多人模式还是一样好玩，但对那些已经尝试过的人来说，实在没有什么新东西吸引你。要是实在饥渴的话，新地图也是不错的。

Tom Mc Shea **Gamespot**

总体评价

有经验的《光环》玩家也许会批评 ODST 缺少新的多人模式和地图，当然，最重要的是缺少了士官长。毕竟，铁杆的《光环》粉丝在 21 个月之前就已经买了 21 张地图。但是对于新《光环》粉丝来说，ODST 的内容还是非常让人满意的。救火模式很赞，单人游戏模式也很棒，第二张碟里面有非常多的内容。虽然它尚没有揭秘士官长真正的去向，ODST 依旧为系列游戏增加了一个颇受欢迎的成员，而且是个颇有素质的第一人称射击游戏。

Chris Buffa **GameDaily**

ODST 尚有可以改进的地方，但是说实话，每个《光环》粉丝都应该买上一份。就算你对《光环》丧失兴趣很久了，或者从来没有看过《光环》游戏，买一张也很不错。在这里，你可以和朋友们在最好的多人游戏中对战，玩救火模式。战役模式有些短，但是做得很精致，而且令人振奋。有一张碟全是多人游戏地图，但你可能已经买过大部分。ODST 并不是一款完全意义上的续作，但是也比一个标准的资料片要强得多。如果你正为买还是不买犹豫不决，请立即预订一份，带一张回家。如果你热爱《光环》游戏，那你不赶快买就是对不起自己。

Erik Brudvig **IGN**

尽管在我的期望中 ODST 本可以做得更好，但是我依旧享受整个游戏。虽然玩 ODST 与其他《光环》游戏并没有很大的不同，但是战役模式和其他光环作品相比毫不逊色。ODST 中的战斗特性更少，但车辆和枪支以及紧张的战斗一样不缺。游戏名称中挂上《光环 3》的名头不是没有道理。尽管 ODST 与本系列中其他的游戏都不太相同，但依然是一个《光环》游戏：有跌宕起伏的剧情和好玩的全新多人模式。也许我曾经的梦想——以小队为基础的《光环》游戏能真正实现。现在，我玩多人游戏模式玩得非常起劲，我知道我还会回来继续玩下去。就算 ODST 没有其他过人之处，但至少证明了要制作一个好的《光环》游戏，不一定需要士官长出马。

Anthony Gallegos **Gamespy**

ODST 玩起来与以往任何光环游戏都不相同，所以他是目前开发者最具实验性质的一个产品。这些变化也许不符合每个人的口味，但是这些变化说真的，很棒。

ODST 因为缺少向光环世界中添加真正创新的元素而吃了一些亏，而且战役模式有些短。然而，在广阔的新蒙巴萨大地上，那里有独特的氛围和优秀的救火模式，我发现自己在 ODST 上倾注的时间比所有其他光环游戏都要长。对我这种"重质不重量"娱乐学校毕业出来的学生，我会不断重新拿起 ODST。也许本作对光环世界来说只是一部外传，但它却是一部优秀的外传。

Jeremy Parish **1UP**

全球 66 家媒体平均打分 84.84

这是迄今为止最伟大的神机独占游戏

未知海域 2 纵横贼道

Uncharted 2: Among Thieves

机种 PS3 厂商 SCE/Naughty Dog 类型 动作冒险 发售日 2009 年 10 月 13 日



游戏剧情

《未知海域 2》的开篇极具冲击力，一下子就把你拉进到了游戏旷达的场景和神秘的故事之中。雪山上的村庄回答了许多 2007 年前作结束的时候留下来的问题。游戏从竞争对手那里学来了不少优点——最有名的就是《古墓丽影》中的平台部分和战争机器的战斗部分——再加上顽皮狗自己的智慧和剧情加以调理。

前九十分钟的动作部分本身就可以成为一个游戏。德雷克和新欢克洛伊 · 弗瑞兹在一个城市里陷入到战争之中，一伙雇佣兵正在与游戏中主要的坏人佐朗 · 拉扎雷维奇及本地抵抗力量激烈交火。拉扎雷维奇与德雷克都在寻找蕴含神秘佛祖力量的陀摩尼之石，而这块宝石正栖身于神秘的香巴拉王国——又名香格里拉。这段约有一部电影长度的流程过后，德雷克就躺在茫茫雪原中的火车灾难现场，他被人背叛了。手中没有武器，在一个房子里发霉。不过他又遇到了前作中的女主人公艾莲娜，一段微妙的三角恋就此开场。

Tom Bramwell **EuroGamer**

游戏的剧情包括一些并不出人意料的转折，但还是挺有意思的，因为主角德雷克和配角都如此真实，如此可爱。根据所处环境的不同，游戏会丢出鄙视主角的话语或者提出有用的建议。人物之间的对话有时候就像是即兴而发的那样自然而轻松。人物对白令游戏更加真实。轻松俏皮的对话，以及精雕细刻的场景和形象丰满的人物令本作的叙事性熠熠生辉，也成为这次精彩冒险的一大优点。

Tom Mc Shea **GameSpot**

我这里不想透露更多的内容，因为游戏的绝大部分都扎根于真实世界，而且富有传奇色彩。它没有偏离主流剧情太远，不过还可以处理得更好一些。游戏的分镜头应用和人物表演都非常出色，而且直到最后，你都要猜测会发生什么样的事情。

Chris Roper **IGN**



画面表现

《未知海域 2》就算不是当今最好的游戏，至少也是“当今最强画面的主机游戏”竞争者。

这是个漂亮的游戏，顽皮狗深知这一点。在游戏半途的时候，进程几乎停了一下，这样德雷克就可以先把他的各种华丽动作扔到一边去，在一个没有人讲英语的村庄里乱逛。这里无事可做，只能看看风景：孩子和牲畜跑来跑去，路边的晾衣绳上晃荡着各种衣服，阳光下的影子投射到错综交叉的泥巴道路上。日光与黑暗部分之间的过渡极为完美，屋子后面可以看到巍峨的群山。

游戏对细节的关注无与伦比。德雷克把足球踢给一个小孩，他先是身体一震，脸上露出尴尬的神色，然后，把球举到胸前。在阳光下，衣服的外影线也加以软化处理，一般没有把性能推至极限的游戏引擎只会留下锯齿状的边缘。走在德雷克前面的雪巴人（注：喜马拉雅山下的种族）丹津总是念叨着你永远听不懂的方言，但是游戏当中感觉最亲密的就是他。

Tom Bramwell **EuroGamer**

视觉效果将生命感带到了每一处场景之中，无论你到热带丛林还是千年冰窟，或者是废弃的城市，每个场景都各具特色，引人入胜。

所有的难以置信的动作都以 PS3 上最炫的视觉效果完成。当你穿梭于苍翠的热带雨林，当你经过冰雪覆盖的废土，当你越过荒凉的城市废墟，每处的风景都足以让你屏住呼吸。我们很容易陶醉在这逼真的氛围里，转动视角欣赏景色，常常忘记远处就有一个愤怒的家伙还端着枪对你开火。游戏的动画尤其值得称赞。无论是助跑之后的跳跃、伸手到背后快速出枪还是在楼梯上飞奔，德雷克的每个移动和交互动作都精彩可信。游戏人物的运动以及与其他细节的互动栩栩如生。游戏充满了不为人所注意的细节，让玩家感觉更爽。当你在丛林里的时候，你可以看到松鼠爬上云杉，涉水而过之后，你浑身都是湿的。虽然细节非常丰富，游戏依旧运行的非常流畅，就算战斗非常激烈也不受影响。

Tom Mc Shea **GameSpot**

游戏剧情

要说顽皮狗做一个多人模式的决定，这可真是走对了路。游戏中有死亡竞赛和团队模式的各种改版，再配以人物敏捷的身手以及优秀的排名系统，这让玩家留下来多玩几局成为一个轻松的选择。

多人模式中你可以看到很多个人化的设定：关卡已经对单人模式的场景进行重新调整和充实，有些细微的技巧加了进来，比方说坦克开进村庄，不分青红皂白的杀戮。还可以在别人打算来个速杀的时候抓住横梁，悬在对手的头顶。

Tom Bramwell **EuroGamer**

多人游戏的选项和特性数不胜数。要想对抗，你有多种模式可选，比方说团队死亡竞赛，终结模式，夺旗模式（好吧，这里是夺宝模式），地区占领模式。你可以获得级别，之后就可以用在游戏中得到的金钱购买各种特性（比方说更快的装弹



速度)。多人游戏模式中的关卡来自单人模式，所以你在多人游戏模式里也可以利用各种关卡设计，比方说掩体地点等等。

有一些场景完全将游戏提升到了一个新的层级。比方说多人合作模式，在这儿就有许多选项。生存模式就像名字一样——你和几个朋友守住一个地点，一波又一波的敌人上来，攻击性越来越强，这个模式非常有趣，也很有挑战性。但是对我来说，最爽的是合作模式。这里不是让你和朋友一起打通关，而是进入一个场景之中救人或者是夺取财宝。这里与单人游戏有很大的不同，因为敌人不光从你的正面出现，实际上他们会从各个地方涌出来，你必须要和队友快速沟通（使用耳机是取胜关键）。如果你不想被敌人从身后用散弹枪一枪爆头的话，就要时时眼观六路。

多人部分的每一个模式中都有自己的策略，但是我真的不需要多谈，因为多人部分和单机游戏没有什么区别，这绝对是个非常好的消息。对于一个如此依赖场景的游戏来说，在线模式竟然和单机模式的系统惊人一致，顽皮狗真的是把所有的要素都完美接合在了一起。

如果你喜欢在单机游戏中把敌人先扔起来再摔下去，你也可以在在线模式中这么干。如果你喜欢在在线模式中从侧面偷袭敌人，悄无声息的把他们干掉，那你在单机模式中一样可以完成。多人模式就是单机体验一个庞大而自然的扩展包，顽皮狗能够把这两个部分无缝连接到一起，值得我们为之鼓掌。

Chris Roper **IGN**

游戏系统

除了手脚并用摸爬滚打，在绳子之间荡来荡去、飞檐走壁，他还能在掩体后面打手枪、霰弹枪、步枪和其他武器，还能在单手悬吊的时候用另外一只手开火，完成各种潜入动作，潜伏在墙后，把敌人拖到看不见的地方，或者是来个锁喉。

顽皮狗尽量简化了操作，绝大部分复杂的动作只需要一个按键就可以完成，而环境的变化也通过德雷克耸肩、或者一个闪烁的灯光或者颜色的变化指出前进的道路。虽说在不知道下一步怎么行动的时候也可以选择弹出提示，游戏实际上几乎不需要什么专门的指示性标记。游戏的进程是单线的，但是也很生动。德雷克吊在管道上的时候，身体重量会压断管子，隐藏的小道就会显露出来。

通往香巴拉的道路崎岖坎坷，但是和印第安纳琼斯相比还略逊一筹。这种三十年代风格的系列冒险电影深藏于《未知海域》的基因之中。《未知海域2》的副标题是纵横贼道，这也表达出了德雷克自身心中和他所处的世界之间的冲突。

除了偶尔几个脏字和“家长指导”的镜头，这其实是个一般小孩也能理解的相当简单的英雄和平民的故事。我说这句话的意思绝不是批评：恰到好处地拿捏擦边球元素，正是顽皮狗智慧的证据。有些战斗可以在敌人尚未露头的时候就解决掉——这样就省得他们叫帮手了。

Tom Bramwell **EuroGamer**

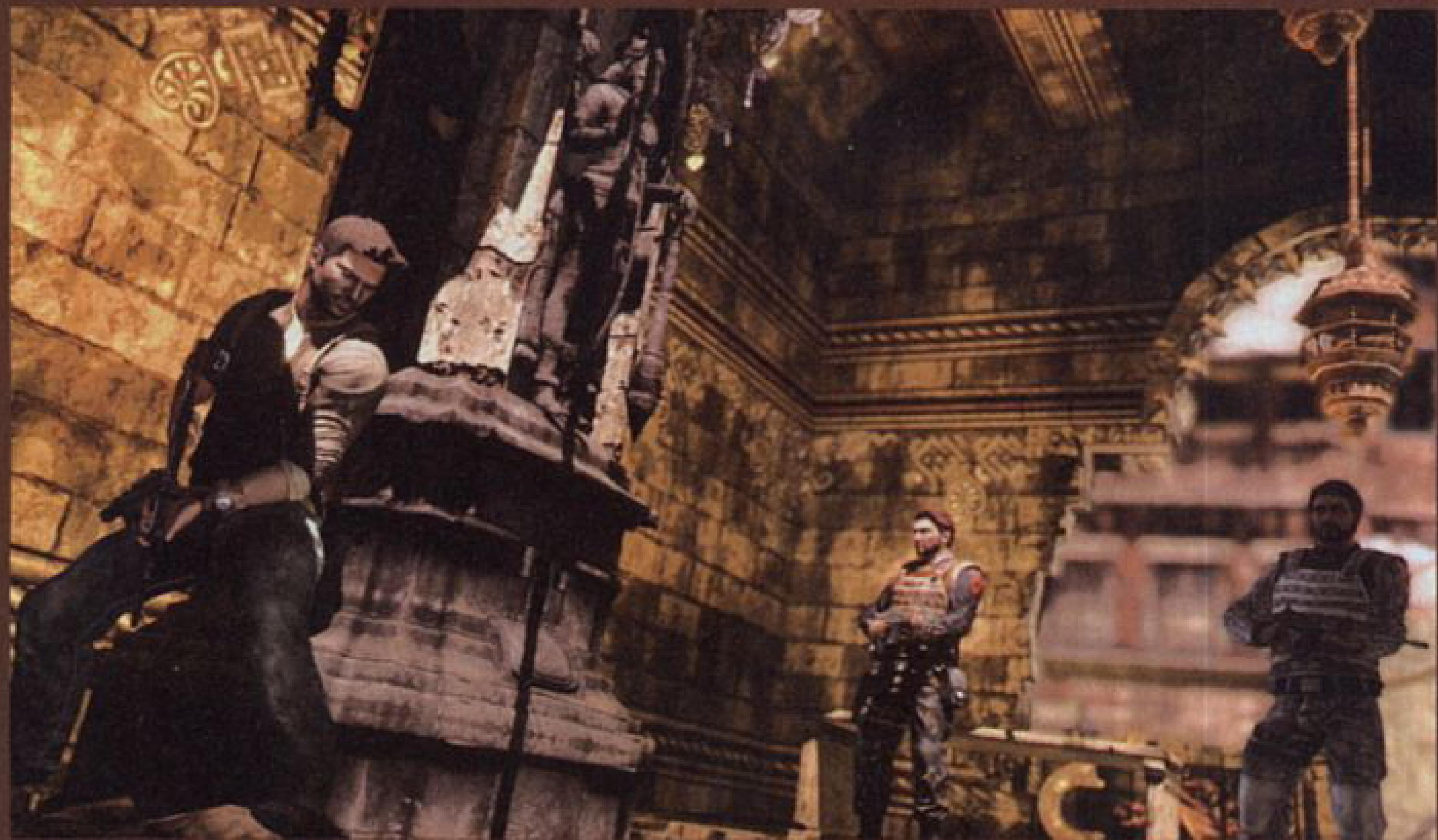
游戏玩起来并不完美——掩护系统在狭小的空间里非常粘滞，而且在攀爬障碍的时候也感觉不怎么谐调一致——但是这些小问题总的来说无关紧要。本作令人震撼，时时处处充满惊喜和乐趣，而且让人印象深刻。

Tom Mc Shea **GameSpot**

关于游戏，更重要的是，故事并不是发生在一个小岛上，游戏的进程当中，场景不断在变化。结果就是，游戏的节奏越来越棒。就算你还是一样地开枪、攀爬和解谜，《未知海域2》中各个场景都会给你带来不同的体验和玩法，这一点远胜前作。

就这些不同的元素，加上轻松的剧情，调理非常到位，每个步骤都在前面一步的基础上完成。《未知海域2》的节奏拿捏恰到好处，总是让玩家从一个地方赶到另外一个地方，而从不在一个模式中停留太长时间。其中在游戏进行到一半，火车上的那一关表现非常明显。一开始你以为在窄窄的火车上游戏的方式会很贫乏，但恰恰相反，每次跳上一节新的车厢都会带来新的惊喜。





而且就是在各个宽窄不同的部分做足了文章，反而成为冒险旅程当中的一大亮点。

无论是在狭小的空间中开枪击倒敌人，还是吊在在车厢外面绝望地攀爬，或者是从远处狙倒敌人，还是和雇佣兵较量拳法，躲避直升机泼洒过来的子弹，每个地方都让人分泌肾上腺素，而且场景也截然不同。你经过许多不同的背景，这让你感觉确实身处高速运行的列车上。从头到尾，《未知海域2》的节奏都非常轻快，令人感觉搞笑而振奋，而且从不乏味。

Tom Mc Shea **GameSpot**

既然德雷克不是刀枪不入的铁人，掩护系统就在游戏中扮演了重要的角色。尽管“停下来——露头打”这种动作模式在其他的射击游戏当中也有，但是本作的关卡设计充分利用了垂直的空间，增强了游戏的动感。在许多设定好的战斗当中，你可以选择从掩体后面稍稍探出来一点，从远处扫射干掉敌人，也可以选择冒险把脑袋伸出来，或者采用更有策略的办法，潇洒地远离战斗，从敌人防护最弱的地方攻击。

Tom Mc Shea **GameSpot**

就游戏部分而言，《未知海域2》就像第一作一样——你要开枪、寻路、解谜。虽然很多地方和第一作没有什么区别，但是每个元素都结合得更好，尤其是战斗和寻路的部分。

游戏的潜入部分得到了很大的增强，成为更加重要的元素。某些情况下的这是个非常奏效的策略。如果敌人还没有看见你，你就把他干掉了，你就完成了一个潜入制敌。虽然在前作里也能够这么干，但是本作的设计中，潜入有了很大的提升，玩家可以更好地利用。游戏中的有些部分我用这招干掉了四五个敌人，还没有开一枪，生存的几率大大增加。你甚至有可能静悄悄地把所有的敌人都干掉，这样就不会有人来增援。

当然，我们在第一作中就不满的一个问题到现在也依然存在：你会进到一个满是敌人的房间里面去，打倒敌人之后，又是一波敌人涌进来。当然，从设计的角度和技术的角度来看，这样安排自有它的道理，因为如果你一进去的时候就有三十个敌人在里面，那你永远都不会有开火的机会，因为对方持续不断的火力会压的你抬不起头。但是，这样的战斗仍然令人恼火，因为好不容易清空房间之后，又会冲进来六七个人，又要打一遍。如果战斗不是这样集中在一个房间里面的话，你可以干掉房间内的敌人再去过道里和敌人继续打。这样感觉更加真实，但是游戏就是这样。

Chris Roper **IGN**



细节体验

你的征程大部分是战斗和平台部分，但是也有一些需要动动脑筋才能够解决的谜题。这些安静的时刻并不像动作部分那么好玩，但是也有自己的乐趣。这里，你必须完成一些反复试验才能成功的任务，比方说让一束阳光打在一个特定的地方，或者是把一个装饰石雕放在正确的方块之上，但是这种模式化的部分也花了点心思，更彰显出德雷克的个性。

德雷克的日记里包括了所有你需要解决的谜题，但是你必须手动翻页才能找到自己需要的部分，书里到处都是图片和简短的批注，必须要仔细分析图片才能找到解决的办法。谜题远称不上难，但是一页页地翻书让人感觉很真实，把所有的线索拼起来以找到答案令你有一种真正财宝猎人才能体会到的滋味。德雷克的涂鸦其实没有什么真正的意义，但是非常酷。有一页表现出了多年好友萨利的各种不同心情，而且各种卡通讽刺图画也非常搞笑。

Tom Mc Shea **GameSpot**

我也许是编辑部里本作的最大粉丝，但就算如此，我也很难相信顽皮狗能在一代的基础上更上一层楼。我的意思是，游戏的一代有PS3上最棒的剧情，而且我看到了最好的画面效果，我玩游戏的过程中最爽的就是一代。

我要承认，我的期望值高了一点。一波又一波袭来的敌人充满每个房间，很让人恼火，而且剧情看起来也太眼熟了，我想看点新鲜东西的期望也遭到了打击。不过，无可否认的是，这是PS3上最好的游戏。

Greg Miller **IGN**

《未知海域2》拥有一个爽快的单人游戏模式，紧张的双人合作模式和令人欲罢不能的多人竞赛模式，彻头彻尾令人震惊，完成度满点。

优点：激奋紧张的冒险，精彩多样的打斗，让人悬起心来的动作与探险，好玩而且紧张的合作模式。

缺点：狭小的空间之内，掩护系统相当笨拙。平台分隔造成实际可攀援之处非常少。

Tom Mc Shea **GameSpot**

表现：过场非常赞，剧情就算不是完美的，也是非常出色的。

画面：绝对是目前最好的游戏之中最好的一作。你会惊掉下巴。

声音：不错的武器音效，配音超强，而且音乐壮丽辉煌（甚至有些过头了）。

游戏性：枪战不错，潜入部分很棒（好吧，绝大部分时候很棒），解谜部分很有成就感。也许最好的部分是在线游戏。

耐玩度：游戏的全程大概需要十多个小时的时间，这正好。然后就是多人游戏了。是的，你会爱不释手的。

总评：超赞

Chris Roper **IGN**

德雷克被扔到村庄里的时候已经筋疲力尽。他需要躺下来休息一会。更重要的是，玩家也需要休息一下。我最喜欢《未知海域2》的一部分就是顽皮狗对此的回应。大概有十五分钟，你什么也不用做。这正是节奏控制的一部分，游戏自此奏出渐强的音符。要是前作当中，你得在林子和废墟里走来跳去地解决谜题才行。游戏实现了开发者的梦想——制作一款与冒险电影一样的游戏——不仅仅更加宏伟，而且在高音符与低音符之间的编配上以独特的方式展开。

对这些微小的缺陷加以如此之大的关注看起来有些非比寻常——尤其是，游戏依旧充满了伟大的时刻——比方说在废旧的修道院干掉狙击手——但是，建模越华美，微小的瑕疵就越显眼。顽皮狗在剧情和技术指导方面已经不遗余力（看看德雷克四处奔跑挣扎的时候路上的雪或者淤泥慢慢溅到衣服上和鞋子上），增大战斗时的音量显著得提升了德雷克绝望的感觉。

Tom Bramwell **EuroGamer**

总体评价

如果你选择了财宝猎人的生活方式，休闲的时间肯定相当之少。内森·德雷克永远身处险境，这次又干起了老本行，为了自己高尚的雄心（拯救人类）和一己私欲（在MM面前装酷）而环游全球，搜寻失落的珍宝，还要努力躲避子弹。《未知海域2 纵横贼道》并没有从一代设立的框架中偏离太远，但是经过细致的调整和对细节的强调，二代在所有方面都比前作要好得多。

Tom Mc Shea **GameSpot**

本作的在各方面的完成度都相当高。单人游戏模式的节奏完美，从头到尾都充满纯粹的乐趣，游戏无缝融合了顶级的射击、流畅的平台动作和设计精巧的谜题以及好玩的剧情，一切都整合到最吸引人最令人满足的冒险游戏中来。多人竞赛模式也很有魄力，可以感觉到单人游戏模式中同样的有趣元素。合作模式也有自己的吸引力，玩家可以合力干掉凶恶的敌人。小小的缺陷——掩护系统的操控和单线式的平台部分——在奇妙冒险的汪洋大海中完全可以忽略不计。《未知海域2》好得难以置信。

Tom Mc Shea **GameSpot**

不管多人模式做的怎么样，本作都是一个坚实的脚印，因为《未知海域2》的核心仍然是一款动作冒险杰作，它的小小缺陷被紧凑而壮观的大潮冲的无影无踪。在这令人心潮起伏的十几个小时当中，内



森·德雷克与顽皮狗一道食髓知味。游戏结束的时候，德雷克已经为自己找到了一席之地，开发商也一样与其他业界巨人一样有了立足之地。

Tom Bramwell **EuroGamer**

如果你正在读这篇评论，很难不去在第一天就买一张《未知海域2》。如果你想知道游戏有多好的话，我可以幸运的说，游戏非常非常好。它轻松成为PS3上最好的游戏，这里有最强的表现力和视觉效果以及游戏系统，实在不逊于任何其他游戏。还有，它的多人游戏模式可以让你一直玩到《未知海域3》出来。不，二代还谈不上完美，但是比当今其他任何游戏都要更接近完美。

Chris Roper **IGN**

全球71家媒体平均打分 96.22

舒展你的身体，开心燃烧卡路里

Wii Fit Plus

Wii Fit Plus

机种 Wii　厂商 Nintendo　类型 实用软件　发售日 2009年10月1日



特点与改进

现在是我透漏自己黑暗秘密的时候了：我从《Wii Fit》发售的时候就开始使用，已经有一年了。是的，我的主机里永远有一张《Wii Fit》的碟子，而且平衡板从月头到月尾，一直摆在柜子外面没有收起来。这真的是很棒，因为我确实减掉了几磅体重，而且我感觉自己一路非常愉快。当然，我并没有打破自己减肥的记录，但是《Wii Fit》一直让我不会偏离正常情况太远。

但是情况本来可以更好。随着时间的推移，我逐渐给自己加码，在这个欢乐的罐子当中寻找更多的价值。游戏并没有告诉你根据你具体的情况应该做些什么，这可能是件好事。之后任天堂就发售了《Wii Fit Plus》（以下简称WFP），因为它解决了前作中最大的问题。它的回答并不完美，但是在正确的道路上又前进了一步。

前作中有的一切，这里都有——每个练习和小游戏，一样的身体健康指数跟踪，一样的训练师。所有的这些常规练习都从一开始就有，而且，这回还多了六个练习项目（三个瑜伽，三个力量训练），但是这些新项目只针对高级用户或者是减肥者，所以可能很多人根本不会去碰。我试过几个，啊……这可不是为了新手准备的。

Ray Barnholt **1UP**

要说新加入了些什么玩意，我知道你在想些什么——告诉我WFP里最大的变化吧。好吧我想你会同意我说最大的变化就是能称你的猫狗到底有多重了。是的，只要把你的宠物放到平衡板上，游戏就会告诉你有多重。

游戏可以让你看到一天燃烧了多少卡路里，甚至可以和一个食谱相对照，这样你就知道你的成绩或者是缺点在哪里。如果你花了25分钟在瑜伽和力量训练上进行周旋，你可以燃烧100卡路里，这就是说你能吃30颗葡萄或者是一勺蛋黄酱。想想吧，下次你还能安然吃下最喜欢的含650卡路里的汉堡包吗？不幸的是，这需要更长的时间才能在WFP中燃烧干净。对比一下，根据计算的数据，如果我绕着圈儿跑了30分钟，也才燃烧了500卡路里。当然，跑圈没有WFP好玩，而且，这些还不能打折扣。

Matt Casamassina **IGN**

所有的练习从一开始就能够选用，你不用像第一作那样解锁；更重要的是，你现在可以把不同的练习串起来做成套装，弥补了《Wii Fit》最大的失误。而且，WFP还针对不同的目标人群有了现成的套装。比方说，形体组有三个套装（每个套装里都有三个练习），针对臀部和后部、胳膊和身材进行训练。你可以把这些已经预设好的套装连起来形成一个更长的章节，而更棒的是，你可以自己从头设定一套动作。WFP允许你设定60分钟的练习，但是奇怪的是你只能从肌肉练习和瑜伽中进行选择。自行设定套装是个非常受欢迎的新特性，但是不能从那些更有体操特质的训练中进行选择严重影响了WFP作为健身工具的有效性。

平衡游戏部分增加的12个新游戏和三个原有游戏的改进版是游戏改变中最显著的部分。增加的新游戏大部分都非常好玩，而且比原作捆绑的游戏更有深度也更有挑战性。举例来说，倾斜城市是身体协调性的测试，需要你在平衡板上移动重心，并挥舞Wii Remote，以使彩球通过三个不同的平台到达目的地。打雪仗有些像是《化解危机》，你需要左躲右闪以掩护自己，用Remote攻击敌人。对高尔夫粉丝来说，Driving Range让你挥杆击球，平衡板通过追踪重心的移动显示你挥杆的姿态。

你可以让好友和家人一起来玩《Wii Fit》游戏，但是每个新玩家到的时候就要重新选择游戏，重新开始游戏。WFP让这个过程更加轻松，多人可以轮流玩游戏。但是这一点在WFP中也做得相当有限，多人模式也一样，而且能够大家同乐的游戏也只有九个。

WFP的表现方式仍然与去年的版本一样，就是说更加清爽干净。大众脸的男女训练师又回来帮助你了（有时候会刺激你做运动），还有一个卡通化的平衡板，它带你去认识WFP的所有新特性。

Randolph Ramsay **Gamespot**



全球15家媒体平均打分 81.93

总体评价

WFP是个更好的产品，但是请记住它并不是一款续作。就像一本书的第二版一样，它看起来感觉起来和前作没有什么区别，但是增加的部分马上让前一版本显得过时了。它本身售价20美元，如果你的平衡板还在手边的话，它的价值会远超这个数。当然，自从《Wii Fit》第一作发售开始已经过了一年，事情又有了变化，更多的练习展现在我们面前，而且目标更加聚焦于想减肥的人。EA Sports Active之类的游戏由美国人制作，而且喜好这些游戏的也主要是美国人，但是WFP力图采用文化中性的方式——虽说骨子里仍旧有日本文化的倾向。简而言之，WFP仍然没有一个特定的焦点或者指导，但是增加了容易上手和更加好玩而不是更加有"锻炼"色彩的游戏，这样它物有所值。就个人而言，我又发现明年自己还打算继续玩上一年。

Ray Barnholt **1UP**

Wii Fit本来就是一个将健身带到家庭主机上的成功尝试，而WFP对用户更加友善，增加了更多内容。它仍然缺少一些急需的功能——比方说可以根据个人的情况选择锻炼方式，比方说可以加上更好的多人选项——但是考虑到这么一套游戏的价格只有19.99美元，WFP已经立于不败之地。

Randolph Ramsay **Gamespot**

不论你是否已经拥有了一台Wii，还是对任天堂大受欢迎的新鲜玩意一无所知，WFP都是开心燃烧卡路里的好办法。Wii Fit的每个特性都交给了WFP。当然游戏还有问题——BMI身体质量指数只是一个不精确的衡量系统，缺少在线成绩显然是个严重的失误。一些新加进来的游戏显然没有达到其他项目的水准，而且虚拟教练的语音翻来覆去就那么几句。不过，WFP仍然比一个健身所的会员资格要便宜的多，如果你能正确使用并加以节食，你可以一边开心的玩，一边掉下几磅肉，让身体线条更加漂亮。

Matt Casamassina **IGN**

数足球游戏王者，还看今朝！

职业进化足球 2010

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

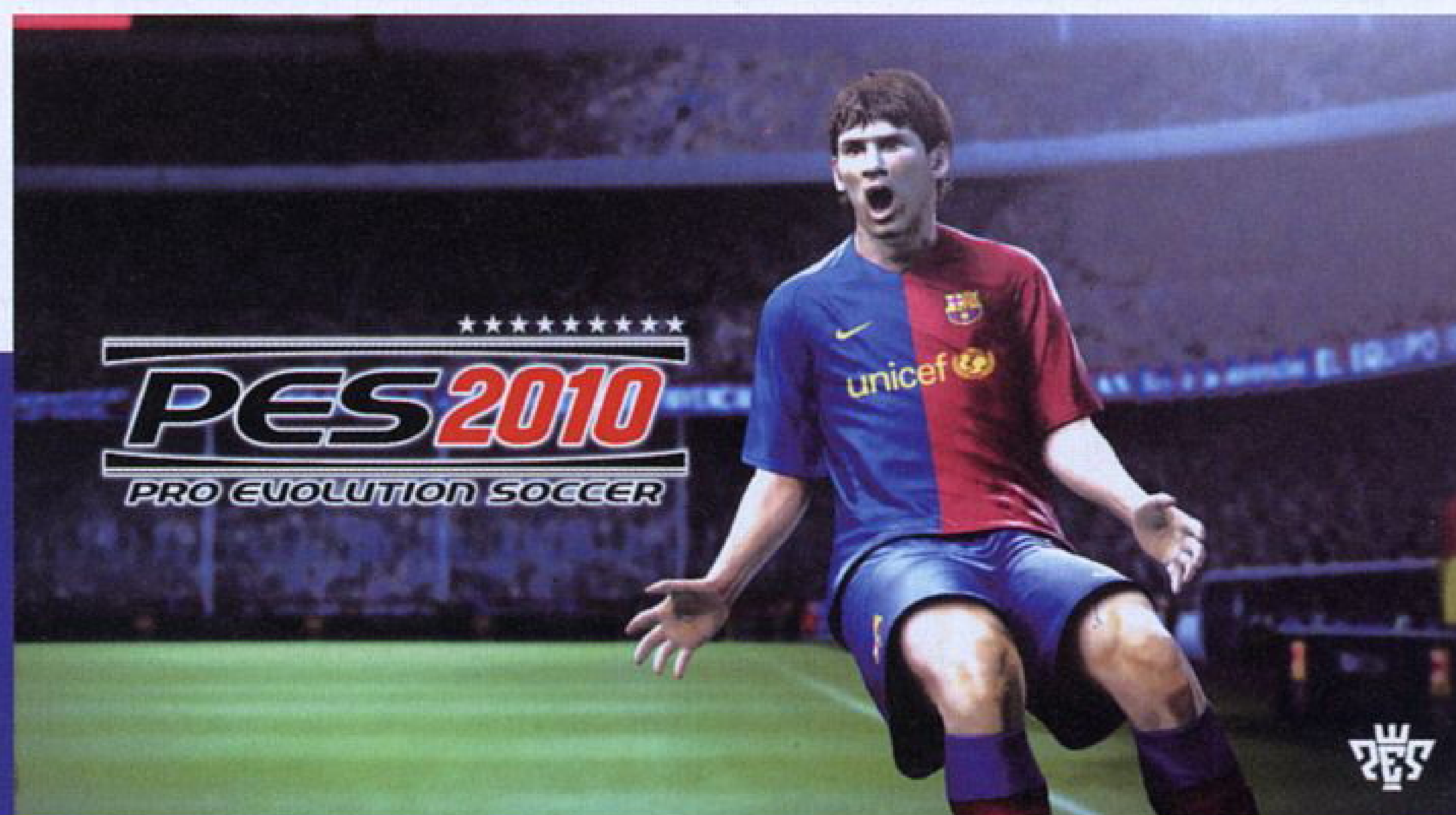
机种 PS3/X360　厂商 Konami　类型 体育　发售日 2009 年 10 月 22 日

FIFA 10

FIFA 10

机种 PS3/X360　厂商 EA　类型 体育　发售日 2009 年 10 月 2 日

译者按：每年《实况》与《FIFA》的粉丝之间，销量与市场广告之间都斗得不可开交，今年也不例外。代表欧美玩家口味的欧洲媒体对这两款游戏又如何看待呢？我们挑选出了他们直接对比两款游戏的评论。说实话，我对一边倒的局面有些吃惊，但并没有太大意外，毕竟，《职业进化足球 2010》（以下简称 PES 2010）的媒体平均评分只有 75 分，而 FIFA 10 可是 90 分啊！



PES 2010

这两年对于 PES 来说非常艰难。在 2008 年的时候，本系列就已经显得力不从心。它在最重要的实质部分被 EA 所超过：那就是它曾经占有统治地位的游戏性。尽管 PES 2010 并没有停止堕落的脚步，但起码在朝正确的方向前进。球赛回到了系列模拟比赛的立足点，而且在线游戏模式有了很多经过改进的特性，可以玩一玩了。

尽管很多主要的问题依旧存在，比方说蹩脚的动画，糟糕的评论，还有缺少授权——这些缺点已经被宠坏了。PES 2010 与对手 FIFA 相比有本质的不同，而且依旧是个好游戏，但是它面对强大的竞争，表现颇令我们失望。

PES 仍然是个不错的足球游戏，如果你喜欢系列以前的作品，毫无疑问你玩今年的版本也会很爽。然而，现在的 PES 已经不能再说自己在哪个方面还是最好的足球游戏。过去的几年之中它不断提升，但是现在急需的是一次彻底的大修。修正现有的问题，比方说在线游戏模式，当然值得欢迎，但对于一个过去五年历经两代主机而没有实质变化的游戏，绝对能感觉到这个陈腐的系列正在衰败。

Guy Cocker **GameSpot UK**

这曾经是个不用考虑的问题。如果你喜欢足球，那你就会去玩 FIFA。但是如果你热爱运动并且能真正欣赏这项被称为世界运动的魅力，那你肯定要玩 PES。这就是两个游戏玩法的区别，也是两个游戏在市场上的区别。FIFA 就像是一场盛大的表演，有各种大牌的授权，华丽的视觉效果和成堆的游戏模式，但是一到游戏本身，它就无法掌握运动的精髓。PES 虽然看起来又挫又怂，但却能了解游戏的关键所在，而且玩起来完美，直达足球这项运动的精神所在。

但这都已经是过去的事情了，现在形势已经完全翻了过来。Konami 任由 PES 的质量下滑，在进入次世代之后进步速度像是婴儿在爬。它黯淡无光，各个地区传统支持者已经与游戏产生了暗痕。而 EA 在进入次世代以来，带来了更新更时尚的体验，而且在游戏方面也有了巨大的进步。就目前而言，FIFA 10 是我们玩过的最佳足球游戏。现在已经是几个星期之后，按照传统，是 PES 把好牌扔到桌子上的时候了，只不过，这一次是它要从强大的对手手里抢回王冠，而不是像原来那样巩固自己的统治。

现在 PES 的问题是，在多年领先之后，它现在开始扮演追赶者的角色，而且 Konami 已经让 EA 的 FIFA 系列遥遥领先。两个作品都玩了很多个小时之后，我们非常高兴的点头鼓励 Konami 并说："嗨，这更像那么回事了。现在我们找到感觉了。"但是这并不能改变 FIFA 10 在每个方面有着更加出色表现的事实。在两匹马的比赛中，如果你不是第一名，那就是最后一名。

Kirra Vales **IGN AU**

PES 回来了，但是它缩小了与联赛领头羊 FIFA 之间的差距了么？二者之间已经有了一条海峡那么宽的差距，而且这条海峡还在不断扩大。PES 2010 比 PES 2009 要好，但是提升不甚明显。PES 2010 是个好玩而且令人满意的足球游戏，但是 FIFA 10 是有史以来最好的足球游戏。

我们希望高冢新吾和他的同事们能做一下 EA 在四年之前就做过的工作，那就是投资开发一套新的引擎，一切从头开始的那种革命性引擎。可惜，这个愿望又被开发人员从企划书中划掉了。除掉几个新的动作，除掉稍微慢一些的节奏，除掉几个新授权的球队，除掉几个肯定要被绝大多数玩家扔到一边的球队战术和球员能力，PES 2010 就是 PES 2009。

鉴于几周前我们刚刚玩完并且评测完了 FIFA 10，再来评论 PES 2010 实在是提不起兴趣。相比之下，PES 2010 中的球员步履蹒跚，不听使唤。PES 其实一直是这个样子，但是从来没有像现在一样明显。足球的运动几乎没有真实感，跑步动作还是很像机器人，过半场的长传动作根本不符合物理定律，射门动作与真实情况相去霄壤。

举个例子来说，基本动作。在 PES 2010 当中，变向和动作是缓存到游戏之中的。多数体育游戏都是这么干的，但是按下一个变向指令之后的一秒钟就能令人崩溃地看到你的选手将球碰出界外。这种问题还出现在颇具讽刺性的乌龙球里面。你绝望地按下反方向的按键，却只能看见防守队员无助地将球碰到自家球网之中。PES 的粉丝长期以来已经接受了这套系统，但是 FIFA 告诉我们，这是不可接受的。

PES 并不是都是坏消息。就像我们所说的那样，它比 PES 2009 玩起来要爽，甚至在某些地方超过了 FIFA 10。其中最值得一提的就是选手的脸部。这是体育游戏中做的最像真人的。英格兰队的面孔继续保持高超水准，绝大部分精英俱乐部的选手，如杰拉德、鲁尼、特里、卡卡还有梅西看起来都可以假乱真。游戏中选手的面部是如此真实，以至于 PES 2010 是惟一一个值得看入场式的足球游戏。

PES 2010 看起来比去年的作品更加锐利，谢天谢地，这次没有恼人的帧率问题，只是掷球视角看起来有些过时。动作的数量和质量，以及选手和足球的物理运动在这里有很大的影响，但 PES 2010 还是不如 FIFA 10 一样像天空体育网的直播。但是不管怎样，大师联赛证明本作还是喜欢 PES 单机模式粉丝的快乐家园。与 FIFA 的经理模式相比，它至少还能正常玩下去。

时至今日，PES 2010 的素质已经无法挑战 FIFA 的统治地位。它在去年努力的基础上有所提升，更偏重街机风格口味的粉丝也能在其中找到不少乐趣，但是作为模拟游戏来说，和对手一比较就露了怯。PES 向模式化回归，但没有向往日的辉煌回归。这几年倒戈去玩 FIFA 的粉丝不用担心他们错过了这一款 PES。也许最好用一个现实世界中的比喻：如果 FIFA 10 是曼联，那么 PES 2010 就是阿斯顿维拉。只有一个球队能赢得英超联赛。

Yin-Poole **Video Gamer Wesley**

全球 12 家媒体平均打分

75.00	(PS3 版)
73.91	(X360 版)

FIFA 2010

如果我们只是看看动作的话，FIFA 10 表现的就像家用主机上最漂亮的游戏一样华美。玩家可以惟妙惟肖地模拟球星在现实中的动作：我甚至可以重现美国队前锋柯纳·卡塞在世界杯上笨拙的头球，而且微妙的操控也可以强调出足球的自然流动——自PES 在 PS2 上出现以来，我头一次见到像 FIFA 10 这样优秀的新要素。而且，我在今年东京游戏展上试玩到的 PES 演示根本就不知所措，像机器人一样僵硬，我严重怀疑是否还能在 Konami 的运动品牌中再次欣赏到这种美——不管是什么原因，开发人员似乎已经赶不上 PS3、360 一代的潮流。

从某种意义上说，我对开发者 EA 加拿大分部最大的失望在于游戏中最难把握的部分：游戏系统与操控。但是足球不光是控球，还有更多内涵——它关乎爱国主义、氛围和热情。对于必将到来的世界杯主题续作，我真的希望能看到这些元素能闪亮登场——而且，请不要再在出货的时候带那么多 BUG。PES 的堕落也警告了 EA——就像在棒球中投球的一方那样，如果一不小心，很容易就输掉一局。

Andrew Fitch 1UP

FIFA 10 在一些关键之处显然有些精彩的进步。但是上一作还远谈不上完美，而且游戏中的某些错误令人崩溃。游戏中的默认 AI 也会犯错误，这实在不应该出现在游戏的开发之中，毕竟这已经是本系列的第十部作品了。输入控制的"影输入"现象也需要提一提。要说到游戏的流畅性，也就是视角控制和用户界面，游戏设计的非常不错。FIFA 10 有些非常赞的时刻，也有些不那么出彩的时候。开发团队走在制作真实而有魄力的游戏的正确道路上。有一些新系统颇值得一提，但是对 FIFA 粉丝来说，这是一个非常棒的游戏。

GameZone



EA Sports 的 FIFA 系列在过去的几年当中有了戏剧性的提升，最终把游戏带到了与其华丽画面表现一样的高度上。FIFA 10 是开发者在本系列中制作的最好的一作，这要归功于流畅的 360 度选手控制、改进过的动画和真实的对手 AI。今年的版本还有个大大增强了的经理模式和崭新的虚拟职业选手模式，你可以自己代入到游戏当中，而且可以通过各种模式给自己加分。这一切的结果就是一款没有对手的足球游戏，不管你是和朋友随便打几场，还是在俱乐部经理的椅子上坐好几个赛季。

游戏仍然有些问题——光是各种选项和游戏模式的数量就让菜单系统不堪重负，而且能够通过金钱来提升选手的能力是个在将来付费下载的危险信号。不过，把这些小问题抛到一边，FIFA 10 毫无疑问是目前最好的足球游戏，除非你不是足球迷，否则一定不能对它视而不见。

Guy Cocker GameSpot UK

体育游戏的开发商想要在前作的基础上令人大吃一惊，是个非常困难的事情。NHL09 做到了，NBA Live 10 也做到了，而现在，EA 加拿大工作室神奇地拿出了一款明显比前作要出色得多的 FIFA 游戏。

体育游戏里，玩家总是疾呼出现可以重新定义该类游戏的新要素，或者是重大的图像升级，把之前的游戏都轰杀至渣。FIFA 10 并没有此类巨大的进步，但是仍然让此类游戏的传统玩家留下深刻印象。

如果说足球游戏有过什么很爽的体验的话，那就是 FIFA 10 了。简而言之，这是有史以来最棒的足球游戏。游戏里有一大堆各种模式，而且在虚拟选手的统合下，各个模式之间非常协调。而且游戏打起来也配得上人们给它的赞美。把游戏带到线上也非常棒，足球游戏死忠要在这里投入更多时间里。如果你曾经是一个足球游戏的粉丝，追寻曾经的感动，或者就是一直等待 FIFA 10，你肯定以及绝对不会失望。

Nate Ahearn IGN

全球 42 家媒体平均打分

90.47	(PS3 版)
89.44	(X360 版)

一句话点评

有一件事是明确的：PES 已经不再是王者了。

Xbox World 360 Magazine UK

这是目前为止最好的 PES，尽管还是不足取代 FIFA 所占据的王座。

IGN UK

PES 2010 来得很及时，问题是它对自己过去的不舍让其远远落后于 FIFA 10。在技术层面的表现不一，球员形象很棒，但动作很差，球场也很恶心。每个粉丝都可以根据他们自己的体验和品位决定出今年足球游戏的赢家，但是 Konami 的新 PES 却依旧遗憾地落后于它的竞争对手，尽管它已经朝正确的方向走出了一步。

Spazio Games

《PES 2010》是一个快节奏并且狂乱的足球游戏，虽然缺乏 FIFA 的细腻，但玩起来依旧有很大乐趣。

WonderwallWeb

PES 比去年的作品有所改进，也回到了正轨，但还是与我们所渴望相距甚远。

Vandal Online

不比 FIFA 更好，但 PES 2010 是系列作品不错的进步，是给粉丝的一个好礼。

Everyeye.it

很难想像为什么今年会有玩家选择 PES 而不是 FIFA，除非他们是永远不会撒手的顽固粉丝。FIFA 比 PES 强这一点多多少少都能在这段时间的榜单上体现出来，PES 继续缺乏实质性的游戏创新（即便不拿它与 FIFA 相比），这个问题已经有点让人说烦了。

Total Video Games

PES 2010 的球队管理选项证明了在日本的开发者们袖口里还有些小把戏，人们会乐意购买新的 PES 并享受其中，即便对于那些转投另一个足球游戏的人也会认同这些。但是对于大多数人而言，一切还是照旧，因为 FIFA 再一次获胜了。

Eurogamer

PES 2010 标明的改进要多于 FIFA 10，虽然 EA 的游戏领先了一大截。这些细小的改进也可以说是一次飞跃……我们审慎自豪地宣布 PES 回到正轨了。

PSM3 Magazine UK

PES 2010 是系列的一个进步，比前几年的作品强得多；但总体上来看还是落后于 FIFA，特别是在游戏性方面。动作和过渡不真实，它所提供的游戏性也只有系列死忠会喜欢。这是最好的 PES，但也没有更多可说的。

Meristation

明日之后 终结之时

灾难题材娱乐产品中的人和事

文 十大恶劣天气
编 胜负师
美编 anubis

南极冰原由于海水温度升高而发生大面积断裂，全球各地动物园中的动物们出现异常狂躁情绪，顶尖气象学家的警告被政府置若罔闻。不久之后，人类遭遇灭顶之灾：洛杉矶各大街区被龙卷风撕得只剩下断壁残垣，终年气温在摄氏 40 度以上的新德里被暴风雪所覆盖，东京遭特大冰雹袭击，数百米高的海啸呈铺天盖地之势，向美国东海岸呼啸而来。由于温室效应导致的第二次冰川时期提前到来，在如保龄球那么大的冰雹面前，人们无处逃遁。让人不敢正视的滔天巨浪，使得任何曾经被视为文明奇观的建筑物，都逃不过支离破碎的命运，何况是渺小的人类个体……

美国空军上尉斯蒂芬・希勒（Steven Hiller）在甜蜜的梦乡中，被一阵剧烈的震动惊醒。打开窗户，发现邻居们惊慌失措的收拾行李，“邻居们都在搬家吗？”像往日一样，睡眼惺忪的希勒打开房门，拿起报童丢在草坪上的早报阅读。直到这时，他才感受到了一丝非同寻常的气氛。向右侧望去，只见不远处的洛杉矶城区已经笼罩在了一片巨大的阴影之中，希勒也与此时地球上的所有人一样，成为了“地外生命是否存在”答案揭开时的见证者。不久之后，外星人用一道道从天而降的硕大绿色能量束启动了末日时间，用一个个被烈焰瞬间吞噬的城市，回应了人们心中的可笑期待……

“未来还未书写，从来就没有什么命运，一切都由自己创造”，约翰・康纳对母亲的话深信不疑，也相信在母亲和 T-800 机器人的推动下，人类已经躲过了“审判日”。在惊心动魄的新一轮逃亡过程中，又一个由未来的“自己”送回来的“终结者”——T-850 牺牲了自己，将康纳送达了一个安全位置。键入复杂的密码，打开尘封已久的大门，望着覆盖有厚厚灰尘的电子通讯设备、墙壁上挂着的巨大美国国徽，直到此时，康纳才意识到 T-850 历经千辛万苦将自己送到位于内华达山脉水晶峰的“安全屋”，实际上是冷战时期为保护政府要员而建造的核避难所——自己所做的一切，并没有阻止“审判日”，只是推迟了它的到来，现在它终于还是来了。随着“天网”全面接管美军战略指挥权，一枚枚洲际导弹升空，拖着死亡的弧线砸向地球的另一边，“对等毁灭”的疯狂规则，让军人们只能按动核发射按钮，从近地轨道望去，蓝色星球已经被一朵朵蘑菇云所覆盖……

我们为何青睐灾难题材



▲《世界之战》通过小人物的视角，为我们营造的末日景象并没有集体毁灭时的壮观，只有无处可逃的恐惧。

灾难题材娱乐产品的经久不衰，其首要原因，是满足了电影观众、小说读者和游戏玩家们对替代体验的需求。因此，在灾难题材中作为首选毁灭对象的，是观众们日常生活能够接触到的事物，或者是在强势文化传播方式作用下为人们所熟悉的地标式建筑，如自由女神像、白宫、埃菲尔铁塔、大本钟……它们均是好莱坞用于演示灾难特效的"青睐"对象。当然，无论制作者营造的灾变多么壮观，多么令人不寒而栗，它必须给观众一种"好看且无害"的心理暗示——现实生活中，一只突然映入眼帘的蟑螂都有可能让我们中的不少人发出恐惧的尖叫，但在欣赏着银幕中滔天洪水、烈焰焚城的过程中，除了喊爽以外，你发出的抱怨只可能是"怎么这么快就结束了？"。同为外星人入侵题材，斯皮尔伯格的《世界之战》是从小人物的视角来看这场末日浩劫，如果说《独立日》中所给场面的空间几乎是无限大，那么《世界之战》中场面都被缩到小人物目光中的那个几乎密封的"小盒子"中去了——狭小空间内塞满了恐怖，你看不到ID4中集体毁灭和死亡后的壮观，只能够通过一个小人物的视角，看到顺流而下的浮尸、漫天的骨灰、被人血染红的大地，这反而让观众产生了极大的不适感，"这算哪门子灾难片？""是不是老斯把制作经费都公款吃喝了？"

《辐射3》制作人嘉文·卡特（Gavin Carter）在一次游历首都的过程中，站在华盛顿纪念碑下与身旁的妻子讨论核冲击波从东部袭来后，这座方尖塔究竟应该以何种方式倒塌。结果引起了一旁的便衣特工的注意，以至于解释了半天之后才避免被逮走问话。这个真实的冷笑话，说明我们可以在虚构的灾难中，把任何崇高的东西炸成碎片，但在现实生活中，就算小小的YY一下，也是非常邪恶的。

其次，是灾难题材从来都不是一种缺乏戏剧冲突的故事模式。遭海啸袭击后的奥尔良地区，极端恶化的生存状况，让医生和律师这样受过高等教育的族群，也加入持枪抢劫者的行列，为了一袋食物，他们能用霰弹枪将一个陌生人轰成筛子……面对灾难时，大多数的人无所适从，死亡的步步紧逼让他们丧失人性，还原为动物。也有人选择淡定的姿态，默默等待最后时刻的到来——虽然我们不知道是什么力量让那些人们即使在面对死亡的威胁时，仍保持着这份从容，但我们看到这股力量让他们在面对浩然的天地之威时，也并不显得渺小。每个人在末日来临前都有选择的权力，有人用疯狂和罪恶来延长生命，有人抓紧时间享受生命，也有人选择燃烧生命，以自己的智慧和力量进行着最后的抗争，并最终成为了驾驭故事走向，实现终极救赎的英雄。

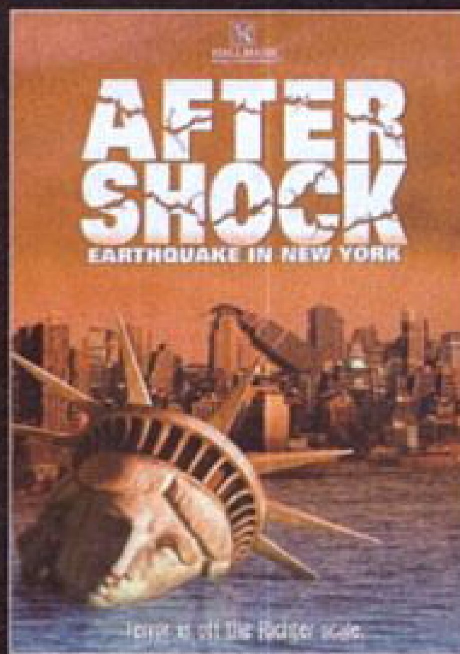
末日题材的类型，可以简单的分为"人祸"和"天灾"两种类型。前者的载体是核子战争和以《黑客帝国》为代表的技术失控，体现着人类在自身文明高速发展中对明天的担忧。后者则体现着我们对自己试图改变，但永远都无法驯服的另外一种神灵——大自然的敬畏。当然，这种划分显得比较粗略，因为引发天灾的前提，必然是人祸：被后工业社会所抛弃的巨大机器早已是锈迹斑斑，进入信息社会后的人类的消费欲却无限增长，抓紧掠夺自然资源用于填补自己精神和物质层面的双重空虚。《后天》中所描述的那场提前到来的第二次冰川时期，这是在人类已经将地球弄得千疮百孔之时，大自然以报复人类的方式来进行的一种自我修复。影片花了将近三分之一的时间，来描述是人类才是灾变的源头。影片中拒绝签署京都议定书的美国总统，在灾难来临之后葬身暴风雪，副总统只能反方向沿着墨西哥非法移民去追寻"美国梦"的路线，去南半球进行反思了。

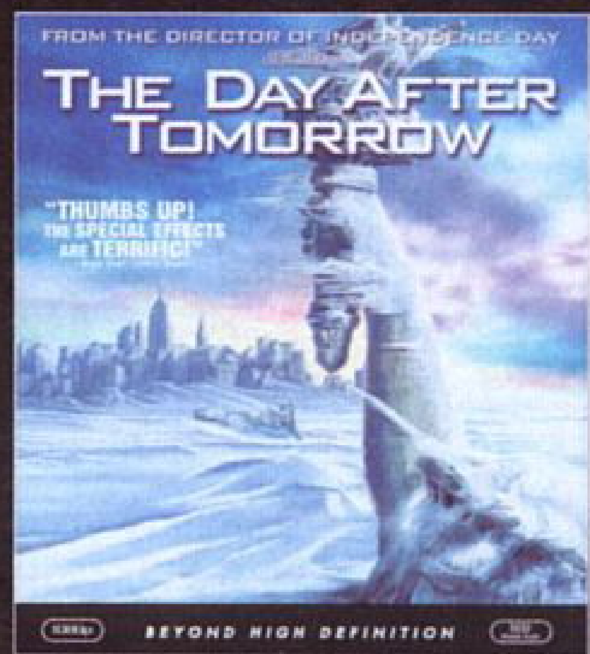


▲你可以在游戏中看到它们的倒塌，甚至亲手毁掉它，但在现实中就算小小的YY一下也也可能给自己带来麻烦。

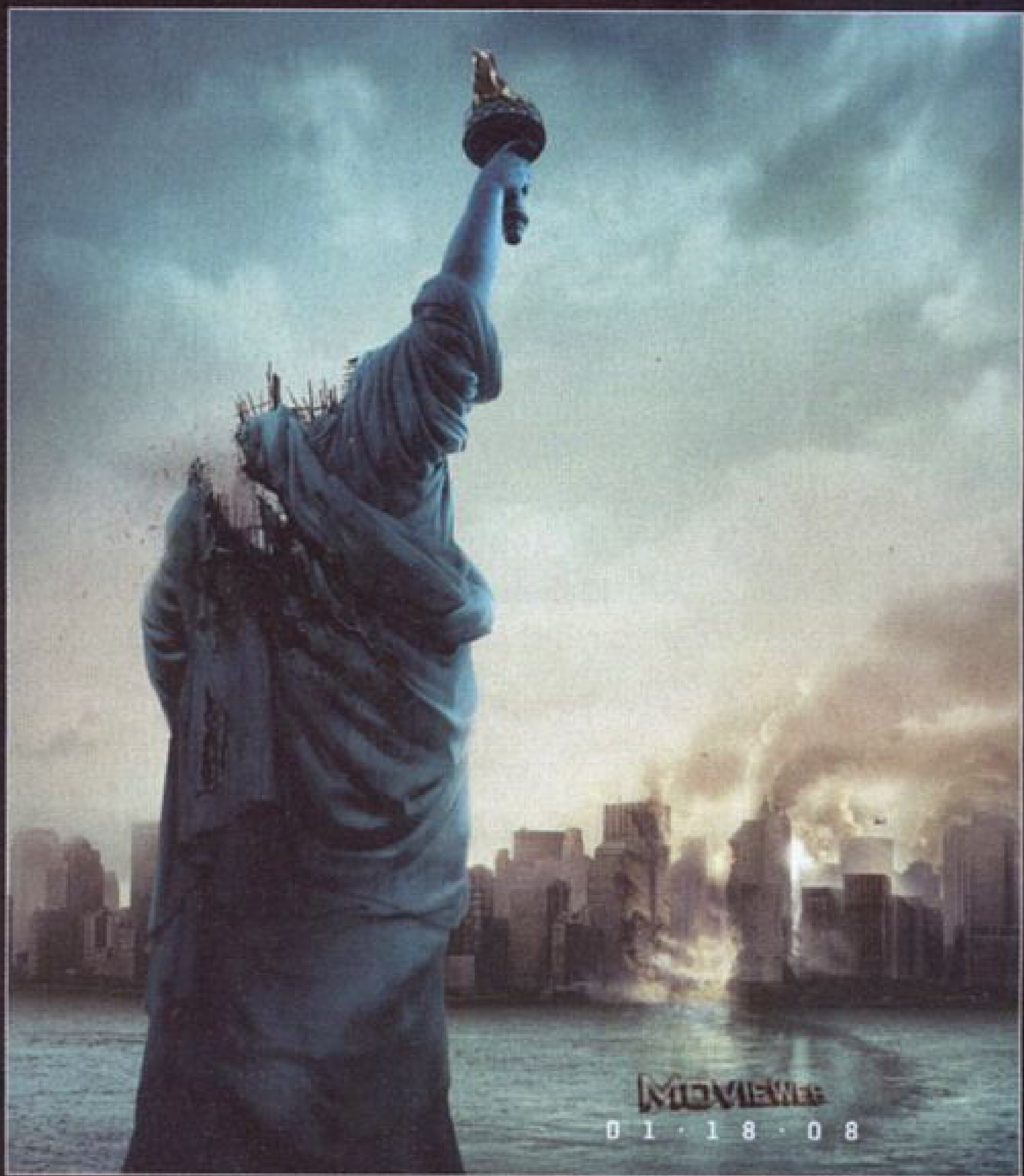
接下来您将看到这些灭顶之灾的类型和常用模式，以及无数小人物们在末日来临时的选择。请在阅读中思考这样两个问题：它们距离我们有多远？如果我置身于其中，我应该怎么办？







▲作为世界上最为强大的国家——美国的标志，自由女神像在灾难片中的待遇十分悲惨。



蘑菇云笼罩下的世界

对末日之战的思考

1945年，第二次世界大战正式结束。这场造成巨大破坏的全球战争，让人类在和平到来时开始重新审视和反思自身的文明，核武器在战争末期使用后所表现出的恐怖威力，更是让未来的第三次世界大战同人类末日联系在一起。对"三战"爆发的担忧，也通过文学、影视作品展现在大众面前。幸运的是，直到今天，我们所担心并不是"三战"何时到来。在这半个世纪的时间里，全球局势发生了翻天覆地的变化，不同时期对"三战"的描绘也反应出了当时世界的政治格局。战争作为电影、小说和游戏的一个重要题材，自然少不了拿"三战"作为故事背景，它们也浓缩了半个世纪以来关于"三战"的不同思潮。



▲K-19核潜艇事故，险些将世界拉入了核战争之中，这样的事件其实在漫长的冷战中有很多。

[对新生事物的恐惧]

最早对核战的描绘，来自于1914年威尔斯（H．G．Wells）所撰写的小说《解除束缚的世界》（The World Set Free）。在二战尚未结束时，科幻小说家们就已经开始着手考虑下一场核子战争的形态。1940年，海因莱因（A．Heinlein）的作品《不满意的解决方式》（Solution Unsatisfactory）中预言了核弹成为了二战的终结，而研发第一枚核武器的“曼哈顿工程”在作品问世一年后才秘密启动。在这部小说中，美国使用了核辐射尘埃作为终极武器攻击柏林，第二次世界大战结束。苏联随即也研制了这种武器，两个国家进行相互攻击，造成全球性灾难。随着后来核弹在广岛、长崎的引爆和冷战中超级大国疯狂扩充核武库，海因莱因在这部作品中的预见性让很多科幻小说作者啧啧称奇，也诞生了相当多的以全球核战为背景的小说作品。1949年，威廉·福克纳（William Faulkner，代表作《喧哗与骚动》）在获得诺贝尔文学奖之后抱怨，现在的年青作家将太多的精力放在了“我何时会被炸飞”这一选题上。

[失控和毁灭]

进入上世纪60年代之后，随着洲际导弹的出现和氢弹技术的成熟，对核按钮的一次轻击就可以导致地球在无数蘑菇云中化为灰烬。对于这种根本无法防御的终极武器，超级大国只有通过疯狂扩充核武库，以实现“对等毁灭”的恐怖平衡。即便是再好战的狂人，在触碰发射钮之前都不得不三思。

1961年7月4日，苏联核潜艇K-19在挪威牙伊迈因岛附近的海域内发生事故，潜艇核反应堆的一条管道泄漏，导致反应堆过热，艇上核弹随时可能爆炸，而周围就密布北约军事力量。这种事故在这一高敏感时期将直接导致“三战”的爆发。眼看世界性的核毁灭势不可免，K-19艇长阿里克斯·费斯特里科夫冷静地带领全体船员在高度核辐射的环境下挽回系统，最终以22条生命的代价，避免了核战争的爆发。在K-19打开导弹仓门注入海水来为反应堆降温时，在一旁监视的美军潜艇并没有将其误判为核弹发射程序而进行攻击，这也避免了核战末日导火索的点燃。一旦核武器失控，距离世界毁灭还有多远？人类的理智能够在生死存亡的紧要关头发挥怎样的作用？直到90年代才解密的K-19事件给了今天的人们深深的思考。

在北欧神话中，为了不让洛基（Loki）和女巨人安格伯达（Angrboda）所生的巨狼芬利厄危害人间，诸神制作了一根名叫“葛雷普勒”的魔法带将其捆绑，一旦挣脱牢笼，这个怪兽就将带给世间一场劫难。60年代的“三战”题材作品，其主题更多的是表现如何控制战争发生，而不是描绘战争爆发后的惨状，这也表现了大众呼吁掌管核大棒的政治家们能够谨慎地对待这一潘多拉魔盒。一个意外所导致的核爆产生后，掌管最高权力的领袖能否承受必要牺牲，并在关键时刻作出正确判断，而不是忙于对根本不存在的敌人进行大肆核报复，这一主题在60年代的“三战”题材小说中非常多见，其代表作品就是1964年的电影《自动防故障装置》（Fail-Safe）。

在这部电影中，美军的战略轰炸机编队由于司令部密码机的机械故障而被错误命令调往轰炸莫斯科，意料到可怕结局的指挥官要求编队返航。但战略空军一直都被教导只听从密码机指令，在执行核轰炸任务时为了防止敌人伪造命令而无视任何无线电通讯，美苏两方只有合力围剿这支编队，最终一架轰炸机在莫斯科投下核弹。为了防止苏联报复所导致的全面毁灭，美国总统下令对本土的纽约进行核袭击，以消除对方的敌意，以数百万人的丧生，来避免更大的毁灭。在因为意外而产生的核爆发生之后，掌握全球几十亿人生死的核按钮掌控者们在人类文明存亡的大命题前能否保持理性，成为了这类作品的主题。而那些甘愿牺牲自己来阻止新一轮世界大战的悲情人物，也成为了这类作品中的英雄。这类作品中能够避开意识形态下的东西方冲突不谈，而关注于核武器对于人类文明的毁灭性作用，本身就是一个进步。

在背景设定为60年代的《潜龙谍影3》中，以美国叛徒身分打入苏军沃尔金上校身边的“引领者”送去了见面礼——两枚陆军用微型核弹，她的使命是获得记录有巨大财富和世界秘密的“哲学家遗产”胶片。结果斯内克（Naked Snake）的出现扰乱了她的计划，沃尔金上校发射了其中的一枚核弹，就在此时，苏军侦测到了运送斯内克的飞机在核爆空域经过，结果将此次核爆归咎为美国的核袭击。两国元首（约翰逊、赫鲁晓夫）进行了电话会谈，并达成协议，由美国政府解决引领者，并摧毁机动核武发射设备“峡谷虎”，斯内克必须亲手杀死自己的恩师，否则就会导致第三次世界大战的到来。引领者这样一个二战的传奇英雄，就这样沦为了美国政府的替罪羊，尽管如此，她依然坚持完成了自己的任务，在和斯内克的最终对决中，她以舍生取义的方式，借斯内克之手杀死自己，并将“哲学家遗产”交给了新一代的BOSS，完成了一个伟大引领者的传承。在美国政府眼中，她是一个叛徒，在苏联政府眼中，她是一个制造核灾难的恶魔，而在惟一获知真相的斯内克的心中，她是一个伟大的爱国者，一个人类的英雄。

[即将到来的威胁]

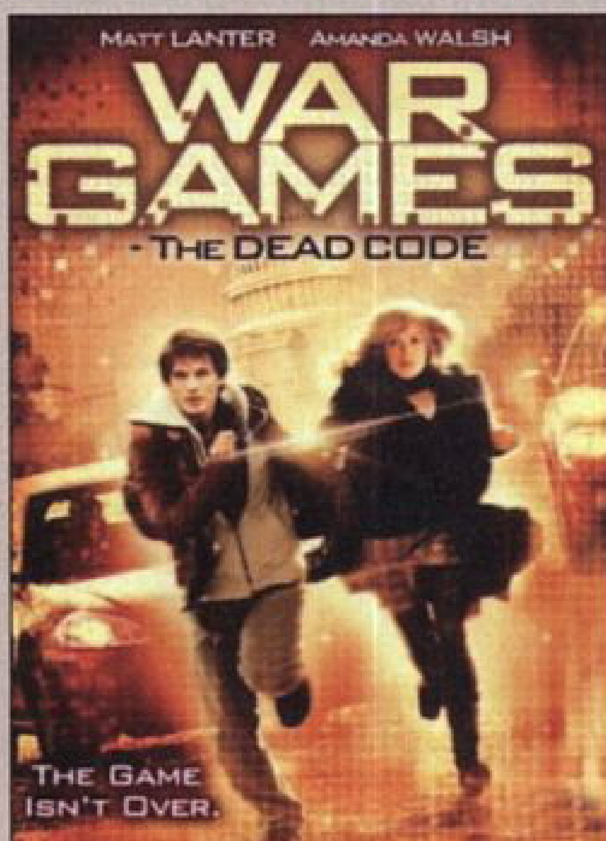
80年代后，随着阿富汗战争的爆发，美苏关系重新进入激烈对抗局面，南韩客机被击落事件、美国入侵格林纳达等突发事件，一度让局势回到古巴导弹危机时的紧张状态。另一方面，核武器运载技术在突飞猛进的发展，随着潜射洲际导弹和分导弹头技术的普遍运用，核弹已经成为了技术上不可能进行拦截的毁灭武器。长期以来作为两个超级大国“核人质”的欧洲人民认为核战争是一个迫在眉睫的威胁，1982年，在西德首都波恩爆发了由25000名抗议者举行的反核示威游行。同年6月，超过75000



▲引领者用自己的生命完成了使命的传承，也阻止了第三次世界大战的爆发。



▲2004年重拍版《Fail-Safe》，总统就是在这里下达了毁灭纽约市的命令，以数百万人的丧生，以此阻止全球核战的爆发。







▲反核游行。

◀《战争游戏》将电脑和核弹这两种事物结合到了一起。

▼▶《奇爱博士》为我们描述了核战爆发前后的荒诞。





名抗议者在纽约中央公园和联合国总部门前举行集会，要求超级大国销毁核武器。

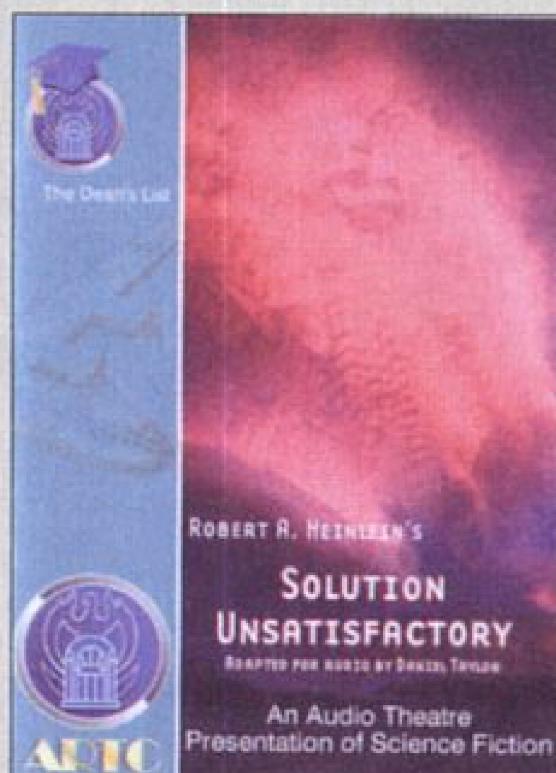
这一时期的娱乐产品，又重新回到了大肆渲染核战威胁的基调。1982 年的流行歌曲《九十九只氢气球》描述了一个年轻女子不小心丢掉了一只气球，结果气球触碰到核按钮，导致全球毁灭的荒诞一幕。1984 年歌曲《两个部落》的 MTV 中，当时两个超级大国的领袖挥舞老拳来回攻击，周围看客则发出阵阵欢呼，在拳击大赛结束后，整个世界在一片核爆炸中化为灰烬。

在影视作品方面，描述“冷战”进入“热战”的作品层出不穷。代表作品有 ABC 电视台的《第二天》(The Day After)、PBS 的《遗嘱》(Testament)、BBC 的《线索》(Tread)、1983 年的 007 电影《八爪鱼》、1984 年电影《红色黎明》。文学作品方面，随着汤姆·克兰西的“技术惊险”(techno-thriller)风格新派军事小说的出现，那些单纯渲染核战恐怖的“三战”作品已经无人问津。

2007 年，描述新一轮世界大战的 RTS 游戏《冲突世界》中，可以看到《红色黎明》和克兰西“技术惊险小说”代表作品《红潮风暴》的影子。1984 年电影《红色黎明》，描述了科罗拉多洲小镇凯鲁美特（Calumet）遭到了苏联伞兵的突袭，美国本土沦陷，北约和华约两个军事集团开始了全面冲突，影片忽略了宏观的战争，而将着眼点放在了一群高中生组成的游击队身上。《冲突世界》的叙事手法和《红色黎明》完全一致，游戏开头苏军伞兵突然袭击，美军瞬间崩溃的场面，也和电影中如出一辙。在近期的 FPS 热点——《使命召唤 现代战争 2》的游骑兵战役中，熟悉的美国小镇场景化作一片废墟，敌国运输机呈遮天蔽日之势，朵朵伞花漫天飘落，给这座人间地狱继续添加燃料，这是对《红色黎明》的又一次致敬。

1983 年的电影《战争游戏》，第一次将“电脑游戏”这一新生事物同“三战”联系到了一起。在这部影片中，酷爱电脑的高中生 David Lightman 使用黑客手段登陆了一个名叫“全球核战”的游戏，而实际上，这个“游戏”是北美联合防空司令部人工智能系统 WOPR（War Operation Plan Response）的仿真程序，旨在核武器控制中枢遭到破坏后，能够自动对敌进行反击。并不知情的 Lightman 在玩“游戏”的过程中，让这台机器相信“三战”已经发生，它开始运行终极毁灭程序。在 Lightman 登出后，AI 依然继续这个“游戏”，在所有“敌人”遭到毁灭前不会停止。在全美洲际导弹即将对准苏联准备发射时，Lightman 找到了“说服”WORP 停止“游戏”的方法：让 WOPR 自己同自己玩井字棋（Tic-Tac-Toe，类似五子棋，如果一方的棋子有三个连成一线就为赢，如果到最后一步都没有人赢则算和棋），当 WOPR 认识到相互核攻击是一个没有结果、没有赢家的死循环，它认为这是一个“愚蠢的游戏”，因而中止了程序，避免了战争的爆发。影片用当时观众非常陌生的电脑游戏，来讲述了“核战游戏”的本质——惟一获胜的方法就是“不要去碰这个游戏”（The only winning move is not to play）。W.O.P.R 在 2007 年的 FPS 游戏《使命召唤 现代战争》大结局中的核弹发射中心中也出现过，游戏中的这台机器外壳上有 W.O.P.R 的俄文拼法——В.О.П.Р。这部电影的同名游戏版后来也在 ColecoVision 主机、PC 和 PS 上发售。

1989 年由新世界电脑（New World Computing）出品的回合制战略游戏《核子战争》，



◀《不满意的解决方案》在核弹尚未发明的情况下，就已经为我们预言了接下来的核爆炸，以及冷战的开始。

▶在《恐惧总和》中，恐怖分子挑动了两个超级大国之间的全面战争。

▼ 战略游戏《DEFCON》，你看不到直观的死亡，但屏幕上机械跳动的死亡数字，和一个个被摧毁的城市，都是那样让人触目惊心。





是第一款以核战为主题的“三战”题材游戏。该游戏是对 1964 年政治讽刺电影《奇爱博士》（Dr. Strangelove）的致敬之作，尽管其中出现的政治人物均为杜撰，但 Ronnie Raygun、Gorbachef 这些令人浮想联翩的名字，配合夸张的漫画式造型，让玩家心领神会。在游戏中，玩家控制一个有核国家，同四个 AI 控制的势力进行核战攻防。如果电脑获胜，就会出现该国政治领袖像疯子一样在一片废墟中大呼“我赢了！我赢了”，而如果玩家获胜，只会显示最高得分。

2007 年，由英国开发组 Introversion Software 制作的战略游戏《防御状态》（DEFCON，又译《核战危机》）是迄今为止最真实的全景式“三战”游戏。它不像传统 RTS 游戏那样将玩家的注意力放在一兵一卒、一城一地的得失上，而是使用了核战争的疯狂规则：尽一切可能摧毁敌方人口，并尽可能多的保证我方在遭受核袭击的情况下幸存者的数量。游戏中你看不到任何直观的战争场面，在绿色线段和文字表示的战略屏幕上，标注一枚枚导弹飞行路线的恶魔触手将天空遮蔽，核弹头呈遮天蔽日之势砸向大洋对岸的陆地，随着核爆的产生，那些动辄几百万人的平民伤亡数字对于任何人都已经失去了意义，一旦核战争发生，就没有胜利者，直到地球上不再有幸存者之时，战争才会停止。

[恐怖主义挑起的新一轮世界大战]

随着苏联解体、冷战结束，长期以来笼罩在人类头顶之上的核阴云终于开始消散。2001 年 9 月 11 日，举世震惊的 9·11 恐怖袭击事件再一次将人类拖入了现实的恐惧之中。2002 年，派拉蒙推出了改编自克兰西小说《恐惧总和》的同名电影，故事叙述了奥地利纳粹分子 Richard Dressler（原作小说中为中东恐怖分子，为了避免影射 9·11 事件而进行了上述修改）斥巨资购买了一枚废弃的以色列制核弹，然后秘密运送到美国本土引爆，以此来栽赃嫁祸俄国，企图引发第三次世界大战。在美俄两国剑拔弩张、核战争一触即发的紧要关头，CIA 情报分析员 Jack Rayn 通过详实的证据来证明了幕后的主使者，避免了核弹互射的结局。

在《使命召唤 现代战争 2》中，俄罗斯极端民族主义分子马卡洛夫在本国机场制造大屠杀事件，并将恐怖袭击栽赃给美国政府，愤怒的俄军登陆美国本土。当然，俄国政府为何凭借一具拥有美国国籍的参与者尸体，就在没有进行任何外交谈判的情况下悍然发动战争，又是如何无视美方强大的海空军，便直接把华盛顿炸了个底朝天，将红旗插上白宫，这些都只能留给玩家们进行脑补了。不过在游戏的大结局中，美俄双方的战争依然没有停息，惟一获知事件真相的 141 特遣队成员们死的死，伤的伤，能动的都已经沦为了双方政府通缉的要犯，马卡洛夫行踪不明，但可以确定的是，他依然以“俄罗斯英雄”的姿态，指挥着这场大战。在《现代战争 3》中，等待我们的必将是一场真正的世界大战。

有历史学家认为，人类文明的历史就是通过不断发动战争来完成整个进化过程的血泪史，这个观点虽然偏激，但也包含了部分事实：原子能和计算机这两件改变今天人类生活方式的发明，是在第二次世界大战中出现的。在此之前，人类科技的每一次飞跃，大都是首先直接运用于战争，或者因为战争而产生。武器可以保护生命，也可以毁灭生命，核武器同样如此，庆幸的是，它们目前依然在履行着前者的职能。核武器是人类智慧的结晶，但最终目的却是要毁灭人类自身的文明，这是一个莫大的讽刺。爱因斯坦说过：“我不知道第三次世界大战是用什么武器，但我知道第四次是用石块和树枝。”核战争必将是一场没有胜利者，或者说从一开始就意味着结束的末日之战，我们也可以肯定的说，后人讨论“四战”，绝不可能以今天讨论“三战”的娱乐心态来进行，更不可能有众多的娱乐产品作为素材。

天外飞仙
试看外星人如何玩转地球


■ Jonathan Swift 堪称是描述外星人入侵地球的第一人。

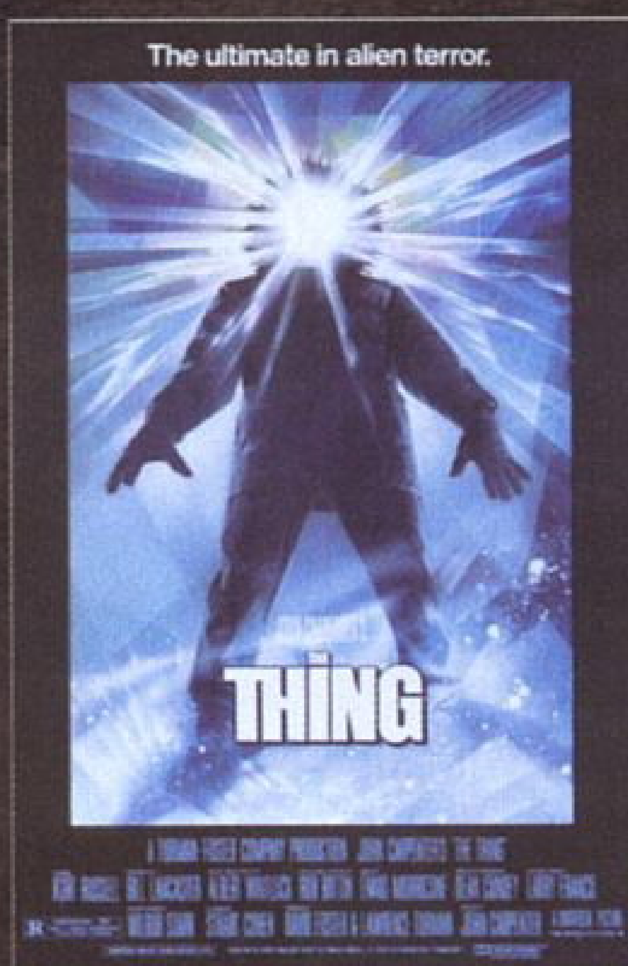
尽管在真实世界，外星人与人类的“第一次接触”还没有发生，但这并不妨碍形形色色的外星人出现在以科幻题材小说、电影和游戏为代表的大众文化产品中。遗憾的是，这些智慧生命体的绝大部分形象，不是以奇怪的爬虫形态，在“主脑”的操控下席卷我们的世界，就是驾驶者各种性能超群的战争机器，将在它们眼中犹如蝼蚁一般的地球军打得落花流水。即便能够具备人类的外表，也可能随时撕破披着的这张人皮，变成恶心至极的触手怪，彻底巩固了观众、玩家心目中对外星人恐慌的心理预期。无论是山崩地裂还是蘑菇云，至少在视觉上都没有超出我们的承受力，而天外飞仙们制造的末日景象，往往是人类做不到，也是不曾想不到的。

起源 在 1898 年由科幻巨匠 H.G.Wells 撰写的描述火星人入侵地球的《世界之战》之前，外星人对地球的“入侵”行动已经在通俗小说中开始了。早在 1727 年，英国讽刺小说作家 Jonathan Swift 就在《小人国历险记》中，为我们创作了一群热衷于数学的 Lapuitian 人，它们居住在巨大的空中要塞“拉普塔”（Laputa，又译天空之城）中，飞行于整个地球，以获得地上居民的崇拜为乐。1752 年，法国文学巨人伏尔泰在短篇故事集《米克罗梅加斯》（Microm é gas），为我们描述了两个分别来自于土星和天狼星的外星种族，它们出于好奇来到地球，并且认为这里是一个无人居住的星球，但很快发现这种错误认识是因为自己巨大的体型和渺小的地球人之间的差距造成的，而那些人类“哲学家”们则将这两个外星种族称为“泰坦”。与之后的“入侵”题材作品相比，至少这两部作品中的外星人并没有什么敌意。

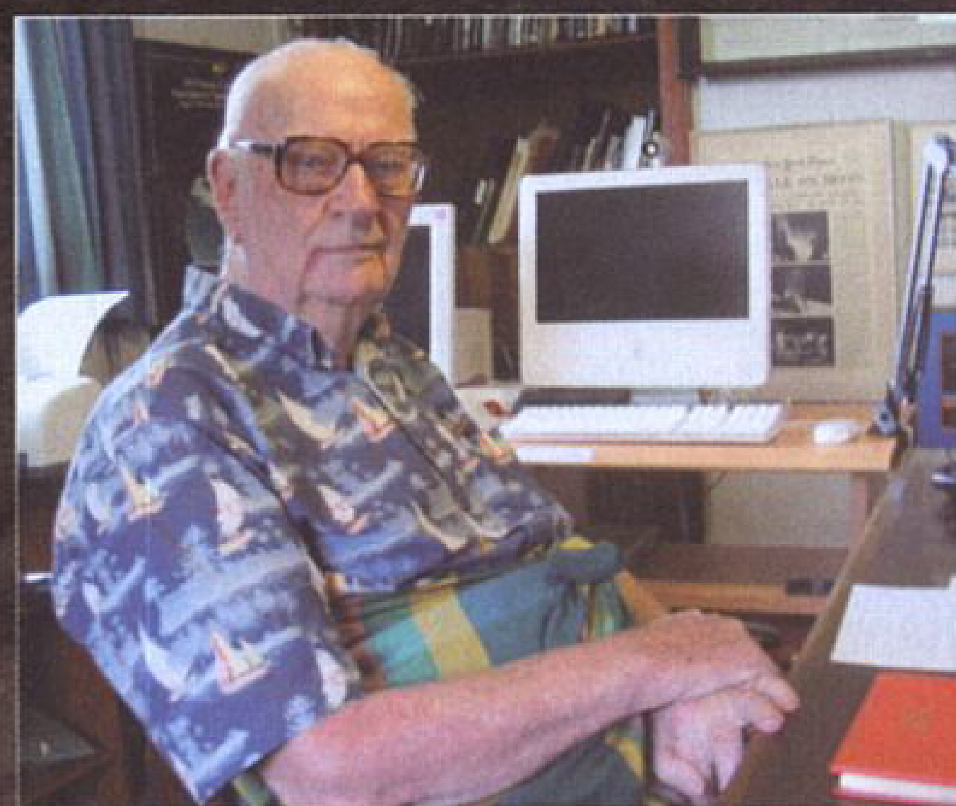
1892 年，澳大利亚牧师 Robert Potter 在伦敦出版了《微生物蔓延》，它描述了一群将自己伪装成人类的外星人在世界各地散布致命的外星病毒。读过这部小说的人并不多，而 H.G.Wells 就是其中之一，这也是他后来创作《世界之战》的灵感源泉。只不过在这部小说中，最终干掉火星人的正是地球上的微生物。在《世界之战》引起轰动之后，美国作家 Garrett P. Serviss 还对故事进行了续写，在他的笔下，大发明家爱迪生带领地球军对火星人的老巢展开了反击，而这部无厘头的作品就如同他的作者一样，并没有引起大众的任何注意力。

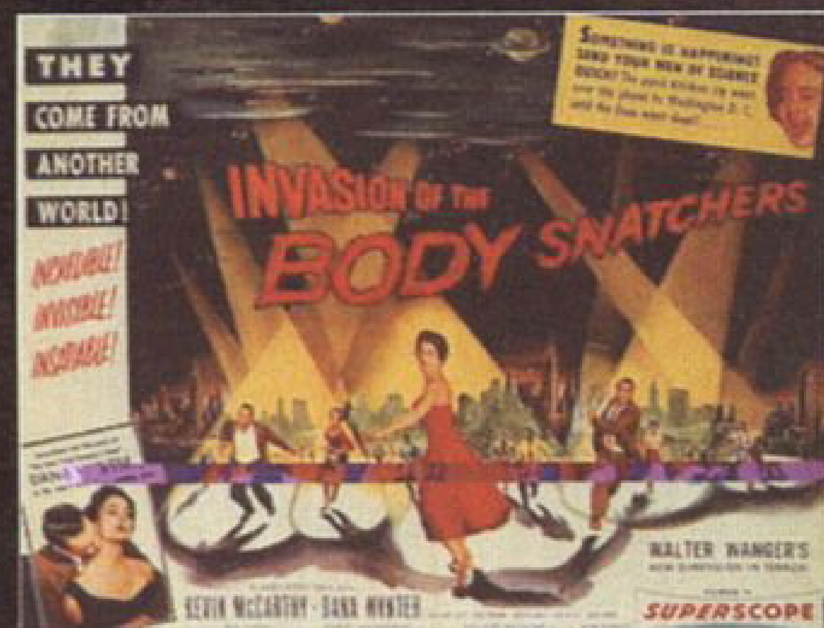
渗透 提到堪称现代异形入侵题材电影的代表——1982 年由 John Carpenter 执导的《怪形》（the Thing），相信大多数的读者都是通过后来 Computer Artworks 于 2002 年发行的同名游戏来了解到精彩的故事和诡异的外星生命。电影和游戏中的异形设计得相当出彩，它不再是实体化的外星凶猛生物，也不是传统的小绿人，而是另辟蹊径创造了一个与以往电影完全不同的外星人形象，它在电影中没有固定形象，这个乘坐着 UFO 来到地球的外星生命，能够寄生在人类或者其它生物身上。变色龙可以根据环境来更换伪装色，“怪物”则能够将自己伪装成人类的正常细胞和组织，随时让寄主突然变异。朝夕相处的队友，转眼之间就可能变成面目狰狞的怪兽，每个队友都是疑似感染的对象，甚至自己也可能是队友们怀疑的对象。游戏中还加入了给队友进行血检，以确认其是否被感染的设定，而在巨大压力下随时可能崩溃的队友，和那些疑似感染的对象，更是一颗颗伴随在主角 Blake 队长身边的定时炸弹。这部游戏也并非是美式恐怖题材冒险游戏中堆怪物、堆尸体、堆血浆的惯用模式，可以说是这一题材游戏的里程碑作品。





◀“渗透”模式入侵的典型——《怪形》。


▲《童年毁灭》的作者 Arthur Charles Clarke。



▲《外星人入侵》开创了“入侵”模式的先河。


◀随着人类军队装备水平的不断提高，外星人至少在这种规模的正面交锋中也难以占到什么便宜了。

外星人以寄生方式渗透进入人类群体和整个社会，这种模式的入侵与血肉横飞式的直观杀戮相比要更具戏剧性，当观众与屏幕中的主角一起都区分眼前的这个生物究竟是人类还是异形操纵下的傀儡时，这种悬疑氛围所带来的戏剧张力，也显得更加具有娱乐性。渗透式的入侵的典型作品，是于 1956 年公映的科幻电影《天外夺命花》（Invasion of the Body Snatchers，基于 1954 年由 Jack Finney 创作的同名小说改编）。电影的故事发生在加州小镇 Santa Mira，主角是一个名叫 Bennell 的当地医生，镇上的一个病人向他诉说自己的妻子被陌生人冒名顶替了，起初 Bennell 认为病人的精神发生了不正常。而随着故事的发展，镇上越来越多的人都陷入了狂躁之中，他们都声称自己的亲人和朋友只剩下了一个躯壳，心理医生 Kaufman 将这种状况解释为“集体性歇斯底里症”，但 Bennell 此时已经意识到，此时不正常的，恰恰是看上去“不正常”的人以外的其他人。原来，镇上的人已经被来自外星的生命体杀死后操控了身体，成为了“豆芽人”（Pod People），这些没有任何情感的行尸走肉的惟一目标，就是感染更多的人，将整个人类“豆芽化”。影片同样留给了我们一个充满绝望感的结尾：惟一的幸存者 Bennell 被一群“豆芽人”追赶，走投无路的他冲向摄像机，对着银幕前的观众声嘶力竭的大喊：“他们已经准备好了，你就是下一个！你就是下一个！”50 年代是“渗透”式外星人入侵模式作品云集的时代，其中 Heinlein 的《傀儡之主》（The Puppet Masters）和 Howard Hawks 的电影《来自另一个世界的怪物》（the Thing from Another World）都曾经轰动一时。

2005 年由 Pandemic Studio 制作的游戏《毁灭全人类》，尽管整个游戏的黑色幽默风格看上去更像是著名的讽刺科幻电影《火星人玩转地球》的翻版，但游戏中我们并看不到外星人大举入侵的场面，玩家扮演的是一个渗透进入人类社会的 Furon 族小魔怪——Cryptosporidium-137，起初它的使命是解救被美军俘虏的前任地球特派员，刚刚着陆后的它也是笑料不断，比如将一群奶牛当成了地球的主宰者。随后高层向他传达了真正的使命——抽出所有人类的大脑，让 Furon 的意识进驻其中。Cryptosporidium-137 也算是不辱使命，启动核弹炸

毁了42区（51区的恶搞），杀入了国会城（对华盛顿特区的恶搞），并且干掉了美国总统Huffman，迫使群龙无首的美国政府对Furon人彻底投降。

游戏的通关动画中出现了最具讽刺性的一幕：Huffman总统在摄影机前发表电视讲话，宣称近期发生的一系列严重破坏事件都是前苏联敌对势力所为，他们还对全国的饮用水投下的毒药。为了确保公民的安全，美国政府会对全民进行身体检查。在动画的结尾，排着长队的美国人民在军人的“护送”下，进入了一台台外观奇特的机器，它们就是Furon人的“抽脑器”，而散布歪理邪说的Huffman总统的身体，正是由Cryptosporidium—137控制的，借助人类的国家机器，它以一己之力成功地完成了末日使命。

突袭

正如我们在由迈克尔·贝执导的《变形金刚》中所看到的那样，科技领先地球军数个时代的狂派变形金刚们，由于在数量上处于绝对劣势，只能是以偷袭手段来获得战术胜利，以散布全球恐慌。在“突袭”式入侵中，具备绝对质量优势的外星人，一般也是选取地球上人烟稀少（惯用场景为美国西部小镇）作为着陆点，以避开人类军力的锋芒。着陆后的外星人小分队或者着手进行情报搜集活动，或者扫荡周围的人类势力，为后续登陆部队设立着陆场和集结点。这种模式的科幻作品中，人类反抗势力不再是训练有素的现役军人，而是民兵、警察，甚至是平民。也正是因为扮演“突袭”入侵模式抵抗者的这些散兵游勇们不需要动辄F-22、航母级别的支援，只要一人发一支道具枪，配上几发空包弹就可以了，因此这一模式也是B级科幻片和电视剧的最爱。

在2005年由Midway推出的《51区》中，外星人选择在神秘的51区地下设施中散布病毒，以引发人类的突变，当它们准备带着试验成功的病毒离开，去造成更大规模感染的时候，飞船被主角彻底摧毁。2007年Midway推出的《黑色现场 51区》中，三角洲特种部队上尉Pierce从伊拉克战场被紧急调往内华达州执行秘密任务，当他到达小镇Rachel（距离51区最近的小镇）的外围地区之后，被告知这里已经被异形Xenos控制，这些外星人还精神控制了大批的美军士兵，在小镇上虐杀平民，如果不能及时制止，变异生物就会在外星人的驱使下向全美蔓延。

毁灭

“我看见他的心思，看见了他们的计划。他们像蝗虫一样，从一个星球到另一个，他们全部出动，到自然资源枯竭之后，便去到另一个星球，现在轮到我们。”《独立日》中的美国总统在逃脱外星人的精神控制之后，对这群依靠超级碟型飞行器肆意杀戮地球人的恶魔有了更彻底的认识。而持有如此尖端的科技，却进行着毫无理性和目的可言的野蛮杀戮，这是从《世界之战》以来的一切“毁灭”模式入侵都没有说清楚的“历史之迷”。倒是著名的《毁灭战士》系列中，将外星人描述成一群由于物质传送试验失败而从地狱世界中蔓延而来的恶魔，所有的联合宇宙航空公司工作人员不是被杀就是沦为丧尸……至少这种打着科幻外衣的魔幻故事不需要玩家们进行太多的脑补修正。

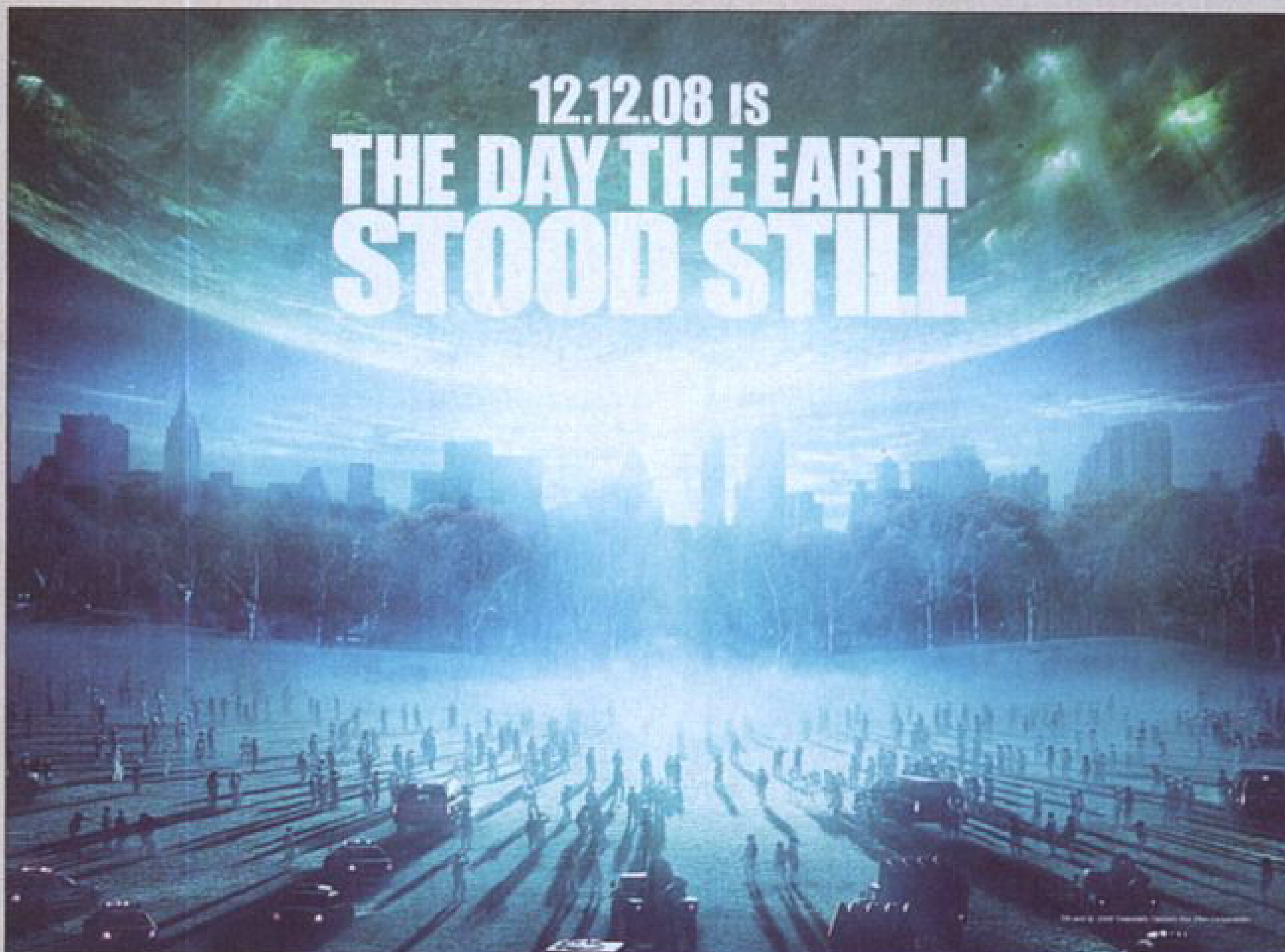
需要指出的是，在一些风格偏向严肃的“毁灭”模式作品中，外星人对人类的灭亡，均被描述成是对宗教预言的应验，并且人类肉体的灭亡是一种向着更高形式进化的必经过程。就像近期被广大下载党惊呼为神棍片的《地球毁灭密码》，如果抛开了宗教背景，确实是一部看上去烂到没边的电影。1953年由英国科幻小说作家Arthur Charles Clarke爵士撰写的《童年末日》（Childhood's End）就是以第三帝国灭亡，美苏开始进行外太空军备竞赛为开头。冷战随着驾驶着巨大飞行器的主宰（Overlords）前往地球而告终止，外星人确保了人类世界在对等毁灭的核时代的永久和平，同时也要求人类放弃包括核能、空间探索在内的可能导致“不幸结局”的研究。书中通过《主宰与地球》、《黄金时代》和《最后的一代》三个章节，像我们阐述了人类在心智上完成下一阶段升华的全过程，并在结尾提到了我们这个种族最后的结局。这本小说也启发了庵野秀明的《新世纪福音战士》。不幸的是，书中提到的“获得肉体存在以外的更高层次存在形式”，也成为了不少邪教团体用以支撑其歪理邪说的“理论”。





▶主场作战的外星人们除了看上去威猛一点以外，其实不但是弱势群体，而且距离“弱智群体”也不遥远。

◀充满黑色幽默的《毁灭全人类》，描述了一个外星小魔怪依靠“渗透”模式，让整个人类脑残化的全过程，封面上“One Giant Step on Mankind”，堪称是对著名登月宣言“One giant leap for mankind”的绝妙恶搞。





▲《黑色现场 51区》中，三角洲部队对抗在内华达小镇上肆虐的外星生物，这部游戏的结尾非常灰暗。

◀《地球停转之日》中的外星人要毁灭好战的人类，因为“人类会因此毁灭，但地球依然会继续存在”。



▲既然拿着轻武器也能战翻威震天们，那么为何不将战火燃烧到外星人的老巢呢？



▲不是虫就是兽，必须很难看，否则就不能算是外星人。

占领

人类现有军力迎击外星人的野蛮入侵，在多数情况下都是螳臂当车的行为，这部分过程几乎算是在瞬间就完成了。依仗强力武器，毁灭地球是仅仅只是触手按下开关之后就可以完成的事情，但数量上严重不足的外星人接下来对地球的全面占领，以及对动辄数十亿人类的统治，则是一件考验外星统治者们大智慧的难事。所幸的是，人类之前的殖民历史和极权主义政府的统治方式，已经为外星人驯服人类提供了充分的范例。大众文化作品中的外星人对纳粹德国在二战时期所采用了的统治手法情有独钟，包括扶持傀儡政府统治别国人民，投入直属秘密警察部队铲除异己，训练仆从军队为自己的入侵冲锋陷阵等手段，均是它们的常用招数。在《半衰期》（Half-Life）系列的故事中，星际联合军仅用七个小时就全歼了地球军，它们当然也并不担心找不到充当傀儡的人选——黑山的老执政官布林博士背叛人类之后不但获得了继续活命的权利，而且还当上了国民警卫队的首领，他一方面为奴役制度摇旗呐喊，用谎言来劝诱那些在恐惧中接近崩溃的人类幸存者，一方面则高举屠刀，率领投降后的地球军，对同胞们痛下杀手。同时，联合军也没有将统治人类的希望放到傀儡政府和军队的身上，他们将地球上的空气更换成了人类无法吸入的气体，设立法规来阻止人类的繁殖，并且还在水源中投入化学物质，让幸存者们更容易向这群外星强盗顺从。通过强制手段，让被其控制的人类无法繁殖，使得幸存下来的人类，成为了“地球上的最后一代”。

在“占领”模式下，作品的视角一般都是放在硕果仅存的人类抵抗者身上，他们用简陋的武器去进行各种针对傀儡政府和外星殖民者的游击破坏活动，支撑他们奋战的并不是自身的实力，而是人类争取独立和自由的本能。因此，“高明”的外星人对人类的统治不仅仅是在肉体上，更是精神上的控制。在由Nemo Ramjet撰写的科幻小说《明日》（All Tomorrows）中，外星种族Qu对全部人类进行基因改造，将人类改造成了温顺的绵羊，对奴役对象进行了精神阉割。

现实 为教堂作画的画家把小天使花成了六个手指，“您什么时候见过六个手指的天使？”牧师气愤地说，“是没见过，”画家回答，“但是您见过五个手指的天使吗？”无论是宗教、文艺还是科幻作品，其背后都包含着深刻的现实因素，无论是外星人还是它们入侵的模式，也对应着所处时代的历史背景和受众的社会心理。其中最为典型的例子还是威尔斯的《世界之战》，这部创作于19世纪末的作品中借驾驶着巨型三脚机器人，以“热线”（激光）和“黑烟”（毒气）为武器，在老牌资本主义帝国——英国启动末日计划的火星人的形象，批判了欧洲殖民主义依靠大舰巨炮进行的血腥征服，同时也批判了已经被帝国主义者严重曲解的社会达尔文主义——如果一个强势种族注定有征服和淘汰“劣等种族”的使命，那么就让大家一起来当一回火星人铁蹄重压之下的人吧。同时，《世界之战》的轰动，也与19世纪末大众对“世界末日即将到来”的恐慌心理有着一定的关系。而在1953年同名电影版中，导演将火星人描述成一群红色恶魔，这也对应着当时所处的冷战背景。到了2005年的翻拍电影中，则回归了家庭与责任这两大主题。

“渗透”模式入侵诞生的50年代，正值美国政府为了冷战需要而大肆渲染前苏联威胁，麦卡锡主义煽动文艺界、政府部门和大众相互揭发，整个社会也陷入了人人自危的恐慌之中。而在近期热映的《第九区》中，更是借科幻的外衣，用将主角从人类到异形生物“大虾”，同时也是从加害者到受害者身分转换的方式，对种族主义进行了换位思考。细心玩家会发现电影将时间点设置在2009年，片尾一直与主角并肩战斗的“红衣大虾”启动飞船返回母星，并且留下了“三年后我会回来救你”这样一句留言。在2012年这一“末日专用年份”，是否预示着“大虾”们会与人类进行一次末日之战？





▲极权主义、走狗势力和外星科技，外星人统治地球的三大法宝。

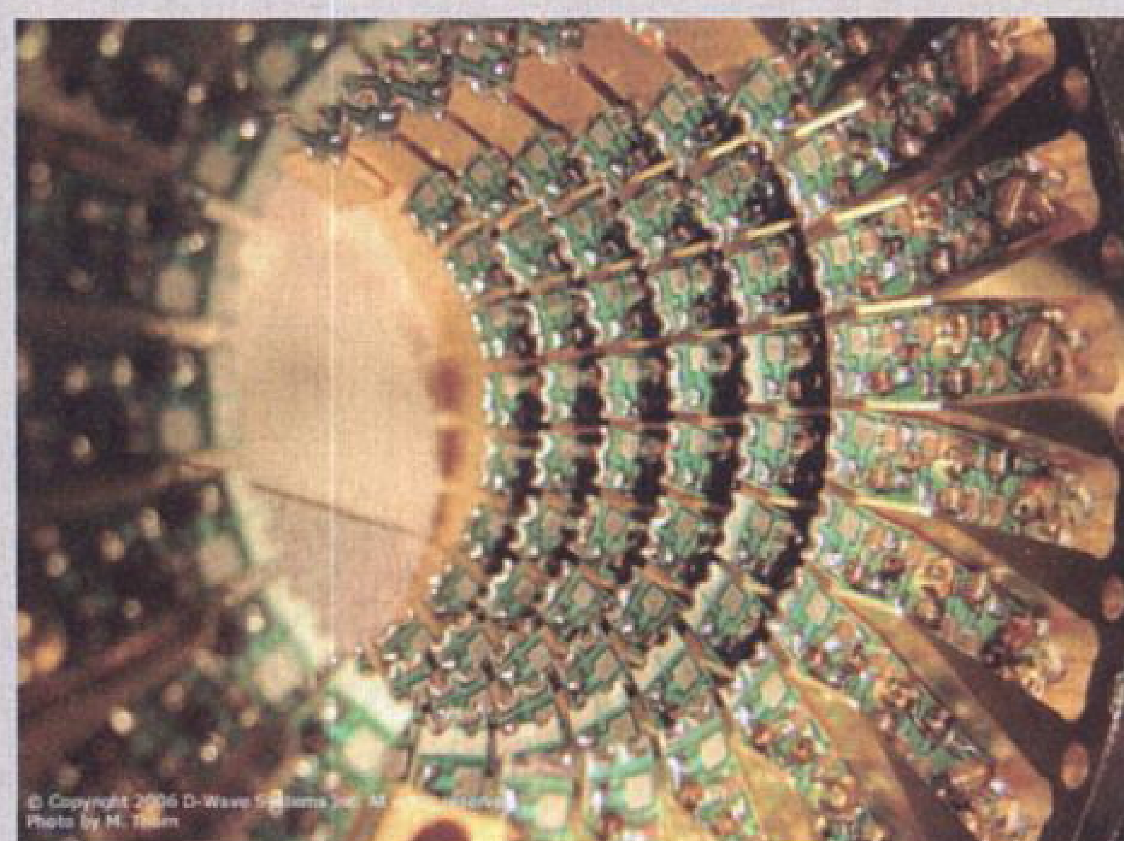
之所以电影和游戏中的外星人大都充满敌意，其根本在于现实中的我们对“未知”的深深恐惧：因为未知，人们也无法了解它们对于地球人的态度，人们不免担心它们的攻击，甚至把这种攻击想像成世界末日般的恐怖，这些也都可以理解。但当人们遭遇毫无敌意的外星人之后，却由于这种恐惧而对其产生严重的敌意，这大概就是“非我族类，其心必异”的心理在作祟了。E.T是幸运的，因为它遇到了孩子们，他们也许在成年人眼中不够成熟，不够理智，但他们所拥有的，是一份未被世俗玷污善良敏感渴望爱和呵护的童心。E.T的外表在人类眼里是丑陋不堪的，但它眼睛流露的善良和无助，即使语言不通、形体各异，也不会被孩子们误解，信任的温暖是否有一刻润湿了你的眼角。如果E.T造访地球后遇到的是一群成年人，那么其下场可想而知……

而在如今的不少科幻题材游戏中，人类早已不再扮演以前的为自卫而战的正义角色，外星人由来已久的强势地位受到了动摇，人类开始反客为主，入侵外星人的世界，为它们输出末日。如果外星人有电子游戏和电影，那么相信也会制作出属于它们的《世界之战》和《死亡空间》。不过虽然是客场作战，但是身为野蛮侵略者的人类总能为自己的武力输出找到借口。在《失落的星球》中，一方面是E.D.N 03星球上与地球相近的环境（如初代的雪原、二代的丛林），另一方面则是遮天蔽日状的外星飞虫和地表前仆后续的昆虫状异形，以及动辄数十层楼高的巨型爬虫Boss，无需渲染人类战争的所谓“正义性”，一堆堆浑身欠揍蠕动肉块就已经被玩家们宣泄炮火提供了充分的理由——你所作的不是侵略，而是扫除害虫和垃圾的行动。如果导演和游戏制作人为人类对外星的“入侵”找不到借口，那么就把敌人塑造成密密麻麻的爬虫状生物，这可是渲染个人英雄主义，同时淡化侵略行径的最便捷方式了，自从《星河战队》以来就已经屡试不爽。当然也有的科幻作品中本着“河蟹”宇宙的伟大精神（如即将上映和推出游戏的《化身》），虽然刚刚开始的时地球人显得不太人道，但是最后最伟大的英雄还是人类来扮演，并且是和平共处的大团圆结局，不过这只是“从此过着幸福的生活”的童话结尾，以人类的天性，以后真的能和这些与世无争的外星人和平共处么？

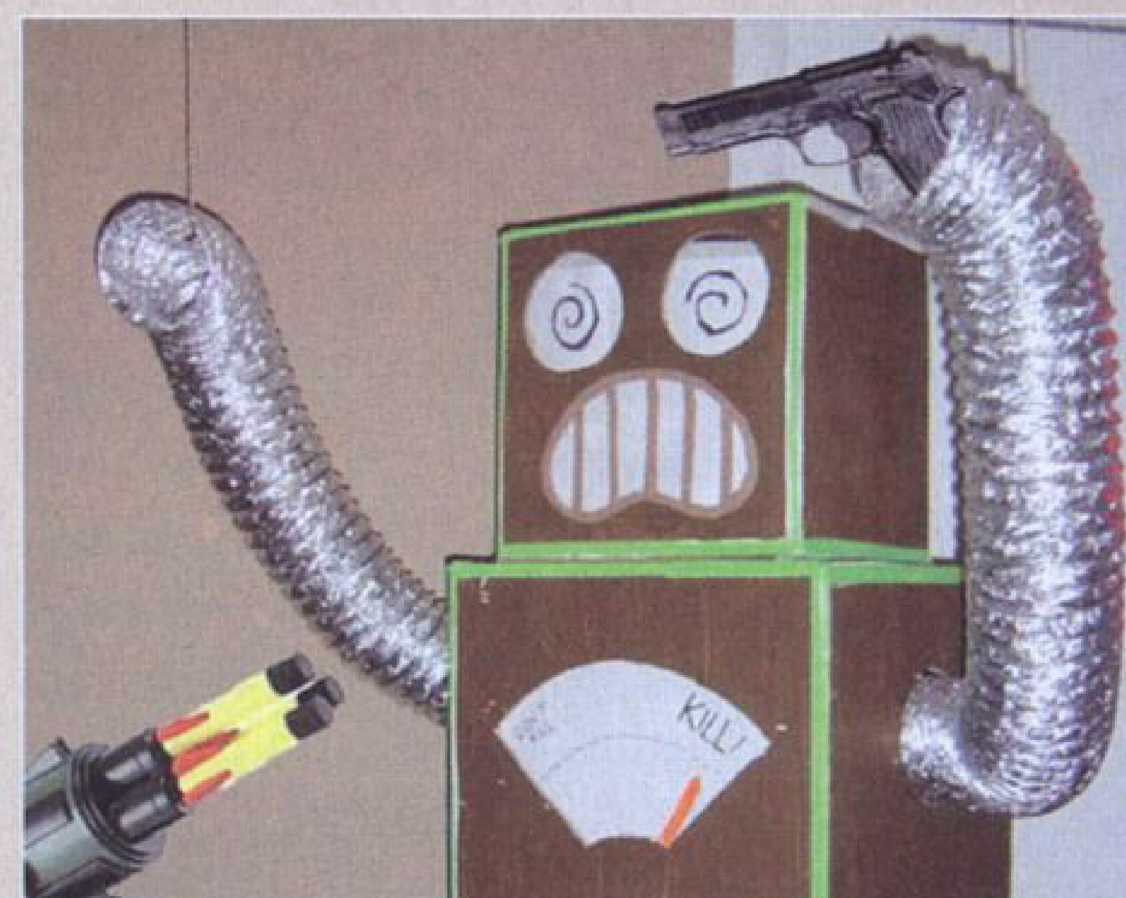
机器反叛

来自高端生产工具的逆袭

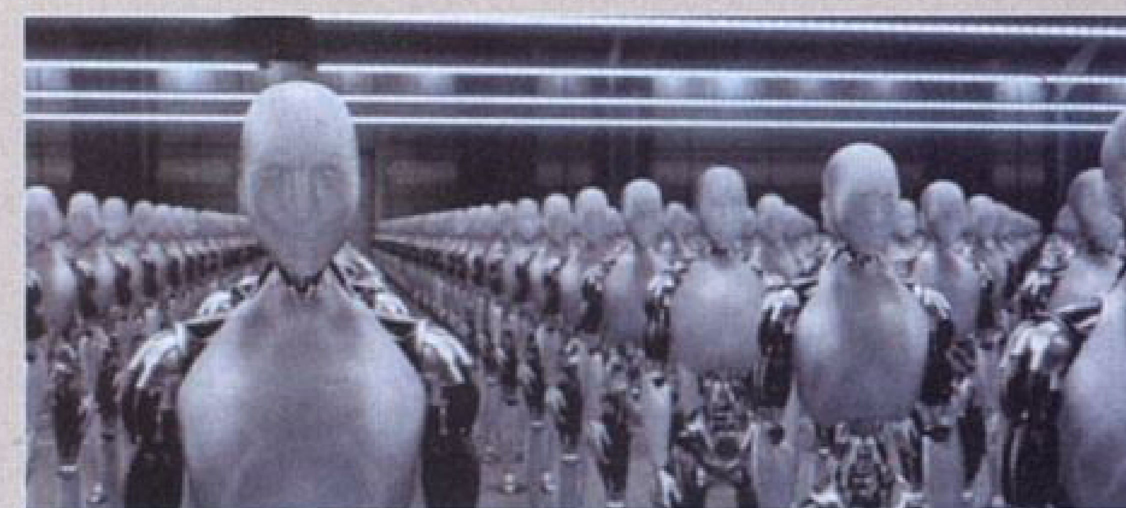
根据摩尔定律，电脑计算能力拥有近乎无限的进化潜能，它们能否具备人脑的思维能力，最终取代人脑，将人与机器的关系进行逆转呢？我们知道电脑的工作原理，使其永远也无法具备人脑逻辑思维的能力，但我们能够预测它们的未来发展吗？对此，光学字元识别（OCR）、文字转换语音合成，语音识别技术领域的先驱，美国发明家雷蒙德·库茨威尔（Raymond Kurzweil）认为，“从思维的角度看，电脑具有缺陷，但量子电脑被创造出来之后，一切都将为之改变。”可以预见的是，技术将会催生更为完美的计算机，为了让它的运转能力最大化，科学家会为其开发先进的人工智能程序、完备的知识库，这最终会催生出一种人造的智慧体。那么具备自我意识的人工智能，又是如何一步一步“智能”到寻思如何给人类制造末日，比如说《终结者》中“天网”乱放核弹，和《黑客帝国》中矩阵将人类的精神忽悠住，再把肉体圈养起来当电池用这种程度呢？



▲构想中的量子电脑，可能彻底改变计算机的功能原理，从而催生出一种新的智慧生命。



▲看似天方夜谭，但我们每一个人心中都害怕自己被另一个强势物种统治。



▲只要它们都有了一颗叛逆的心，人和机器的关系可以在瞬间被颠覆。

影片的最后，Robert 在丧尸围攻过程中引爆了手榴弹，将生的希望和试验成功的疫苗交给了前来投靠自己的母子。在后来 DVD 的附加结局中，三人都幸存了下来，并且找到了人类定居点。尽管这一 Good Ending 看上去是好莱坞大片的一种妥协，但不少观众都对这个结局偏爱有佳，因为它让影片在全程毁灭希望的同时，又在最后重建了希望。度过无比孤寂的黑夜，触碰到温暖阳光时所感受到的幸福感，驾车向着充满希望的未来前进，等待人类社会的也将是死亡洗礼后的涅磐重生。

[千尸一律]

简单来看，现代丧尸题材就是将古代同类型故事的发生地——黑夜坟场变为了光天化日之下的现代都市，将操纵行尸走肉的神秘力量变为了病毒爆发，将用于杀死丧尸的圣水、十字架和阳光，变成了各种枪械、爆炸物。由罗梅罗开创的现代丧尸娱乐产品，也有着一套惯用的设定模式，无论是在电影还是游戏中，都在运用着这套"末日模板"：

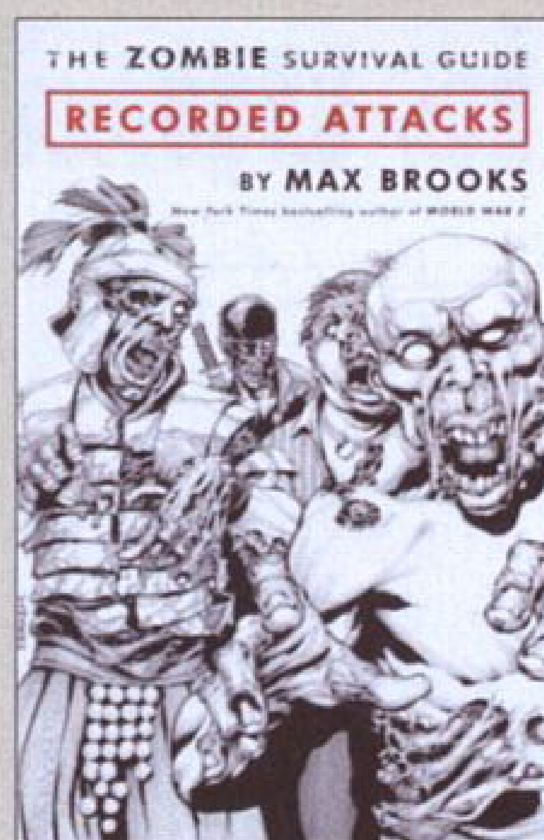
一、由于不明病毒的突然爆发，极少数人感染并随后变异，继而在人口稠密的现代都市内疯狂攻击居民，造成感染人数的几何状增长。

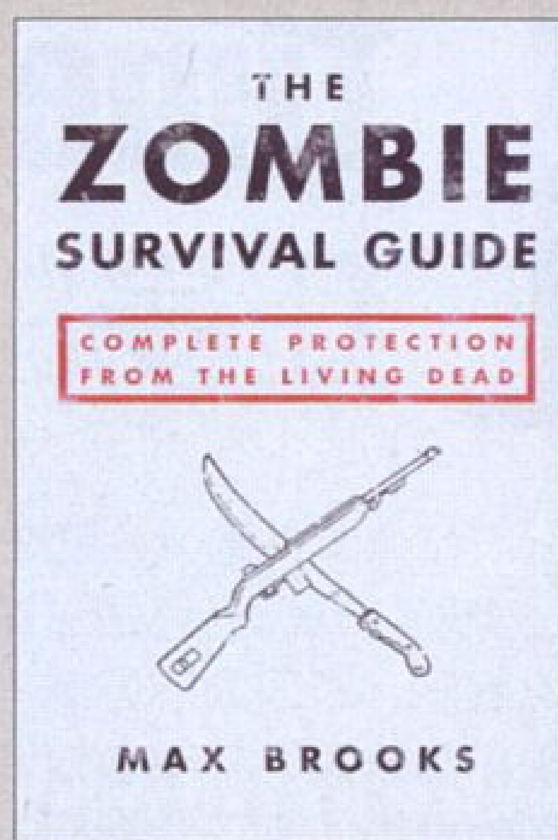
二、病毒通常为接触感染（通过撕咬方式），如果是空气传播，也就不再有幸存者们的活动空间了。因此不管主角们干掉多少丧尸，只要不被咬到，就不用担心被传染，比如《群尸玩过界》中的男主杀得七进七出、血流成河，身上全是血浆也不会担心被传染，最后男主女主成功逃生后没洗脸就互相吸吮对方嘴巴上的"番茄酱状"粘稠液体……《生化危机》系列中的主角们也堪称是对所有病毒种类都全面免疫，无论被丧尸咬到何种程度，只要绿色草药一服，就立刻精神焕发。到了《丧尸围城》中，主角弗兰克虽然靠拿购物广场中的食品胡吃海塞就可以抵挡尸变，但最后也遇到了病毒即将发作的难题，引出了自己搜集蜂王和药品来制作抗尸素的剧情——至少这里的丧尸还没有惨遭"潜规则"。到了《28 天》中传染性就比较强了，小女孩的父亲仅仅是因为丧尸的一滴血掉进了眼睛中很快就变异了。丧尸虽然由动物传染，但动物一般不会丧尸化，如在《活死人黎明》中，购物广场中的幸存者就成功地用小狗来向对面枪店的老板传递食品，但是在《生化危机》中就不同了，出现了迅猛的丧尸狗和变异乌鸦。

三、当局对病毒的爆发反应缓慢，缺乏应对之策，并且无法控制丧尸从爆发地向外界的蔓延。这里也分为两种情形：一种是由于自然地理屏障，造成丧尸无法扩散，如电影《二十八天之后》的故事发生在英伦，四面环海既让幸存者无路可逃，也让丧尸无法威胁到欧洲大陆。这一模式下的幸存者们一旦离开了感染地点，就算是逃出生天了——在《生化危机》前三款作品中，离开浣熊市，就等于离开死亡。另一种情形则是幸存者同外界的联络和电视新闻、广播等信息单项传输一切中断，一方面，他们要离开丧尸爆发地点，另一方面，他们也不知道是否整个地球都已经变成一个丧尸星球。不幸的是，一般这一结局都会作为导演增加观众绝望感而进行的选择，只不过在看到片尾幸存者们的无助之后，屁股离开影院座椅之后的观众在接触到剧场外的灿烂阳光和芸芸众生之后，会觉得活着是多么美好。而对于游戏玩家而言，这个结局就意味着刚才十几小时的厮杀算是"白玩了"，因此再烂的游戏编剧都不会选择这一结局。这里顺便提一下《丧尸围城》的结局，逃出购物中心的弗兰克在坦克的炮塔上击败了前来做"最后清理"的军方指挥官，随后镜头摇远，一望无际的尸群将处于"舞台中央"的弗兰克里三层外三层包围，接着屏幕一黑，留给玩家们无尽的联想。这本来是一个极具张力的结尾，但随后却闪出字幕，交代了弗兰克的新闻摄影揭示了真相、惩治了阴谋家云云（结局剧情字幕会根据玩家在游戏中的的表现进行变化），这恐怕也是游戏编剧受表现方式限制而进行的无奈之举吧。

四、开头通常以一名具有一定魅力的中年男性人物引出故事，在丧尸爆发之后，他在逃脱过程中结识若干个不同种族、年龄和性别的人物，组成一个生存团队。幸存者均为普通人，但每个人都具备一些职业所赋予的生存技能，每个人都是团队不可或缺的一分子。起初，幸存者们希望能够获得警察、医疗人员、军队的帮助，但很快他们就发现，要活下去只有靠自己。在巨大的压力面前，每个人人性中的黑暗一面会得到淋漓尽致的展现，在电影中，通常在故事的最后，为了争夺生存权而不择手段的同伴，要远远比面目狰狞的丧尸要更加的可怕，在《丧尸围城》中，对弗兰克威胁最大的也不是丧尸，而是那些重压之下陷入疯狂的人类同胞们。在游戏中，通常会以两名具备专业军事技能的主角组成一个小型团队，Capcom 惯用的是"男女搭配、干活不累"的组合，但为了增加恐怖感气氛，两名角色在系列正传作品的大多数的流程中都是分头行动，而《生化危机 5》中，则非常注重二人合作，当然扮演克里斯的玩家也必须要面临"一个人赚钱两个人花"的难题。







▲《丧尸生存手册》并翻译成了多国语言，只是中文版译本的名字雷了些。



◀《丧尸生存手册》的作者马科斯·布鲁克斯，看外表就有点儿"斗士"的感觉。



▶《我是传奇》是现代丧尸电影中表现手法非常出色的一部，建议读者可以看看影碟版中追加的另一个结局，与电影版结局一样值得回味。

正是因为丧尸末日题材存在着高度的模式化和重复性，2003 年，美国剧本作家马科斯·布鲁克斯（Max Brooks）出版了一部被丧尸题材爱好者奉为经典的奇书——《丧尸生存手册》，煞有其事的向我们剖析了丧尸的生存特性、攻击特点和弱点，为我们在丧尸末日到来之前，就准备好了一整套应对之道。书中共分为六个独立章节：

【不死生物：神话和现实】本章告诉我们，丧尸是通过一种名为 Solanum 的病毒变异而来，传染途径可以是经过裸露的伤口、血液和唾液三种方式，被感染后的"治疗"方式只有两种：自杀或者截肢（砍手砍脚速度慢的话，砍了也白砍，如果受伤位置在头部，那么治疗方式参见第一种）。本章还为我们提供了一个丧尸爆发后计算感染范围的公式，通过它，你可以通过爆发点距离自己的距离，以及已经持续的时间，得出自己还有多大的生存概率。

【武器和战术】本章告诉我们对付丧尸应该用什么武器，我们当然知道 M2BH 重机枪、M82 反器材狙击枪、M249 班用机枪倾泻出去的火力，可以将一个布满丧尸的街道瞬间华为一堆血肉，但可惜的是，你无法在民用市场上买到它们。军方制式小口径步枪强调精度和射入人体后的停止作用，可惜丧尸并不吃这套（这或许可以解释为什么丧尸片中很少看到军队的身影，没准他们第一个被丧尸们吃下肚了）。书中介绍 M1 卡宾枪和大弯刀才是在丧尸末日中的绝配生存工具——这本书最重要的信息，其实已经通过封面告诉了我们。

【防御】你总不至于手中有几条破枪，就寻思着在丧尸围城的状态下主动出击吧。这一章告诉我们需要把一个居民房和公共场改造成专门用于对付丧尸的堡垒时，如何去布置火力，应该寻找哪些物品，以及怎样才能在抵挡不住的时候从容撤退。

【夺路而逃】面对丧尸，还是不招惹为妙，即便前进道路被尸群堵住，我们的战斗还是要以跑代打，能冲过去的绝不能白白浪费子弹。本章介绍了通过丧尸密集区域时的策略，包括声东击西的战术和选择正确的交通工具。

【进攻】只要丧尸依然统治地球一天，你的任何举动都是在延迟自己的死亡日期而已，想要找回过去的生活，就必须进行主动出击。在准备将本章所介绍的战术付诸实施之前，你必须满足下列条件：手下至少有一个 20 人的团队，丧尸的数量不能超过幸存者的十倍，攻击能够在半小时内结束，并且在转入防御之后可以立刻补充刚才的战斗损耗。在接下来的作战中，你必须胜利，因为失败就意味着大量像子弹这样的补给品的浪费，即便能够全身而退，要活下去也将会是不可能的事情。

【终极手段】前面五章介绍的丧尸应对之道，仅仅只适用于 1、2、3 级的爆发，如果你所要面对的是 4 级感染，即此时的丧尸已经代替人类，成为了地球的主宰，那么可以直接跳过前面的 271 页，直接跳到最后一页，同时也是最后一章，它只有一句话："跑得越远越好！"

Time is up...Here comes the revenge...
狂暴的大自然之神

核弹、外星人、病毒、机器反叛所制造的末日惨剧，我们已经通过荧幕习以为常，它们之所以娱乐，是因为它们或者纯属虚构，或者在可以预见的未来，并不会对我们构成实际，哪怕是潜在的威胁。真正让我们不寒而栗的，是大自然所发出的天怒，雪灾、洪水、海啸、火山爆发……即便你没有亲身经历，也一定都在电视屏幕上看到过那没有任何CGI加工、没有任何煽情故事和音乐铺垫，只有灾难在没有任何征兆的情况下，顷刻间吞噬人们所熟悉一切的骇人影像。没有演员和龙套们夸张的表情、尖叫，只有生命在一瞬间化为乌有的残酷。干脆犀利，毫不拖泥带水，像一把匕首一样直接刺入你的意识，灾难就在眼前，就在现实，就贴着你的鼻子，而不是什么明日复明日的未来。

洛杉矶变成大裂谷，在强烈的地壳运动过程中，任何坚固的人造建筑物像积木一样垮塌；《后天》中的海啸只不过淹没了纽约6层楼高度以下的地区，将货轮送入华尔街，而现在我们看到的是数百米高的海啸卷起曾经不可一世的肯尼迪号航空母舰，向着美国的心脏——白宫狠狠砸去；巴西里约热内卢附近的科尔科瓦杜山顶，30米高的基督耶稣大型石雕像张力双臂，平日中，他与群山融为一体，一些云团不时飘浮在山峰之间，使耶稣像若隐若现，使他显得更加神秘圣洁。而现在，山崩地裂、日月无光，耶稣像浑身碎裂，轰然倒塌……你已经看遍了所有的末日影像，但在《2012》依然要彻底震撼你的视觉神经，挖掘你内心深处对大自然的全部恐惧，它将包含大自然带给人类的全部惩罚方式。让人目瞪口呆的滔天洪水、力量巨大到足以颠覆全部日常认知的超强地震、无处可逃的陨石雨，以及随之而来的严寒冰冻，誓将地球上的全部生命赶尽杀绝！它将是人类历史上空前的灾难片。如果我们真的无法挺过玛雅人为我们预测的末日时间——2012年12月21日，那么还需要在“空前”的定语末尾，添加“绝后”二字！

[我们的太阳，我们的末日]

《2012》中造成地球上全部灾害类型全部、全球爆发的诱因，始于在2009年一位美国科学家韦斯特从事的一项玛雅历法古文献和天体运动关系的研究项目，在其中，他的同事萨坦姆发现了一个十分神秘但令人震惊的真相：太阳表层风暴正在对地球产生足以致命的影响。韦斯特教授联络了他的一位朋友赫斯里——他也是一位年轻的总统科学顾问，并试图向高层传达这一信息，但却被白宫的主人视为精神错乱。2010年，总统终于意识到了一些灾难征兆的发生，太阳风暴诱发了地球的电磁和引力异常，世界上大量的地区都出现超常规的地壳运动，而这些，仅仅只是末世浩劫的前奏。









▲最近上映的灾难大片《2012》为我们呈现了多种天灾同时发生时的惊天惨况。

尼古拉斯·凯奇主演的《先知》（地球毁灭密码）中，太阳化身为了地球末日的元凶。麻省理工大学天体物理学教授约翰·凯斯特勒通过一份神秘的儿童画，结合自己的天体研究，破译了其中隐藏的末日信息——太阳将会在2012年12月21日爆发耀斑激波，将地球变成一个红色星球。在故事的结尾，约翰驱车前往父母的住所，与家人团聚，第一次意识到了亲情的重要性，所有人紧紧相拥，迎接最后时刻的到来——抛开了片中的宗教情结，它算是一部合格的灾难片。发飙的太阳，在游戏中也烧烤过一次地球：2007年由Psychic Software制作的《黑风车轮战中》（Darkwind：War on Wheels）所描述的背景中，由于臭氧层被完全破坏，剧烈的紫外线杀死了地球上90%的居民，热带和亚热带地区变成了一片焦土。幸存者们依靠燃烧废旧垃圾，食用腐烂的尸肉维生。用废弃车辆改造、拼装的各种威猛战车，成为了人们手中最重要的生存工具。在烈日所制造的死亡区域外，暴徒们依然在受灾程度较轻的地区继续收割着残存的生命。

“太阳公公”无故障运行了上百亿年，它没有理由说坏就坏掉，1961年的电影《地球着火日》，为我们详细解释了它究竟是如何发生了“三红”故障。影片的开头，一个男人的孤单背影出现在被烧成灰烬的伦敦街头，接着，故事带领我们回到了数月前的一天。皮特是一名积极进取的《每日快报》记者，但一场离婚却让他的生活变得一团糟，整日借酒消愁的他日益消沉，很快被栏目编辑安排去写一些垃圾报道。他的老友比尔，一名舰队街的资深记者决定帮皮特一把，让他找回往日的自信与尊严。

与此同时，苏联和美国为了炫耀武力和保持威慑，几乎是在同一时刻，在地球的东西两端引爆了各自的亿吨当量巨型氢弹。不久之后，全球气候出现异常情况，各地的当月平均温度都要明显高于往年的数值。皮特在调查过程中，发现了一个惊人的事实：核冲击波改变了地球的运行轨道，使其距离太阳越来越近。很快，伦敦在工业革命之后，再度笼罩在一片浓雾——确切的说是海水被煮沸后产生的水蒸气之中。政府消除人民恐慌的方法非常简单——在大城市中进行戒严，实施物资定量配给。对危机一筹莫展的科学家们想出了一个“解决之道”：在西伯利亚地区实施更大规模的核爆，以修正地球的运行轨道，也有人指出这种毫无科学根据的做法，只能让危机朝着更坏的方向发展。在伦敦的一个酒吧中，皮特和比尔再度相遇，他们拿出了自己撰写的两份完全不同的头条新闻：《世界的挽救之道》与《世界的毁灭之道》。通过影片的开头，我们已经知道了究竟哪一个观点才是正确的——数十亿人用自己的生命进行了最后的解答。

[自然之神的十八般武艺]

【厄尔尼诺效应】1995年电影《未来水世界》中，为我们呈现了厄尔尼诺效应让冰川融化所导致的最直观后果。在影片的开头，一名孤独的海行者来到了浮岛阿托尔，用一罐泥土交换水和番茄苗。在这个未来的水世界中，泥土是极其珍贵的东西。除了幸存者和海盗以外，这里还生活着一种因为环境恶化而催生出的新物种——长着鳃和蹼的“海行人”。

即将在明年初推出的由Bethesda Softworks发行的《生死边缘》（Brink）中，厄尔尼诺效应导致两极冰川融化，急速上涨的海平面于2012年淹没了地球上所有适合人类居住的陆地，也灭绝了绝大多数的人口。地球上最后的幸存者们居住在一个名为“方舟”的巨型人造海上浮动城市中，这里的首脑者以“改善人类生存状况”为名，借助“方舟护卫队”进行法西斯统治。不满奴隶式生活的人们则组成了反抗军，与政府军进行游击战——难道制作组是在观看《2012》的预告片后产生的灵感？

【咆哮的海洋】2008年Stephen Baxter创作的《洪水》（Flood）是一部典型的硬科幻小说，书中将用四分之一的篇幅，详尽解释了海底地壳异常运动，各大洋的海床出现大面积碎裂，将地球还原成“水球”的全部过程。2016年，南太平洋的图瓦卢成为了被上升的海平面淹没的首个国家，这次的灾难比较“温和”，这个岛国的绝大多数居民都安全撤离到了新西兰。2017年，伦敦和悉尼在不到三天时间内，被急速上升的海平面淹没，科学家们发现厄尔尼诺效

应并不能解释一切，不久之后，海洋学家们找到了灾难的真相，但已经无法阻止末日来临的脚步。神秘的海神终于开始显露狰狞的面目，海啸袭击了英格兰、苏格兰和威尔士的沿海城市。与此同时，大洋彼岸，纽约和华盛顿也遭遇了相同的灾难，美国政府只能将海拔相对较高的丹佛当作自己的临时首都。到 2048 年，洛基山脉的艾迪斯山已经被洪水淹没。2052 年，珠穆朗玛峰已经在滔天巨浪中不见踪影……此时地球上的幸存者，只能依靠一些没有被洪水卷走的巨轮和海军舰只生存。此时地球的气象环境也发生了根本性变化，巨大风暴团席卷全球——除了有充足的液态水，地球其实已经和木星和海王星差别不大。

在小说最后的汪洋一片中，作者为人类文明的种子留下了希望的种子，这就是方舟计划。方舟一号是美国政府用仅存的资源和技术建造的一艘巨型太空飞船，但它的设计者和驾驶者，都不知道应该把茫茫宇宙中的何处，设为方舟一号的目的地，但只要能够载着文明的星火离开地球，人类就还有希冀的理由。至于方舟二号和方舟三号的命运，正在创作的小说续篇中会带给我们详细的答案。

《日本沉没》，是中国观众最早接触到的灾难作品。1973 年，小松左京的《日本沉没》出版后大受欢迎。在一次小松与科幻小说界同行们的席间畅谈中，大家尽情 YY 了一下《日本沉没》之后的故事，"如果日本沉没，流散到各国的日本人大概会受欺负吧。不过，如果日本以外的大陆全部沉没，那么反而世界各国的人都会冲到日本来，到了那时……"这个绝妙的创意，让在座的筒井康隆产生了创作一部恶搞小说的念头，这就是《日本以外全部沉没》。它将《日本沉没》中地区性的灾难上升到了全球性的末日，但其中我们看不到任何的绝望气息，只有辛辣的讽刺和自嘲：世界各地的幸存者争先恐后来到日本。一时间人口剧增、物价飞长、失业率激升。昔日拥有豪华气场的好莱坞明星们不得不到日本怪兽片中充当群众演员，英语学校全部改为传授外国人日语，日本国民成为贵族，外国人成为下等人，昔日超级大国的元首们，也个个对日本首相马首是瞻……改编自这部小说的电影，乍看一眼像是灾难片，其实是一部无厘头型的黑色幽默片，其中大胆的创想和肆无忌惮的恶搞令人捧腹不止，渗透到大和民族血液中的盲目排外和自卑心理，在荒诞的故事中得到了淋漓尽致的展现。

【来自绿色植物的报复】"野火烧不尽，春风吹又生。"这是对野草顽强生命力最好的写照。1956 年小说《死草》（The Death Of Grass）则为我们描述了小草也会为我们带来末日。全球各地的草同时枯萎，在主人公所在的英格兰，畜牧业全面崩盘，人类的食物源也被切断，整个英伦三岛陷入了无政府的混乱状态。

1962 年英国科幻小说作家布莱恩·艾迪斯（Brian Aldiss）在他的《温室》（Hothouse）中，将地球的潮汐锁定对象从月球变成了太阳，在接下来的三年时间内，地球逐渐转化成一个球形大温室，地表长出一种辐射状生长的变异植物，形似蜘蛛网，它们吞噬土壤中的一切养分，切断了整个生态系统的食物链。只有四种昆虫：白蚁、蚂蚁、黄蜂、蜜蜂（它们的体型都已经放大了千倍），以及一群人类幸存者生活在这个大温房中。

1973 年 D. Keith Mano 的作品《桥》（The Bridge）中描述了一场全球范围的植物灾变，小说中灭亡人类的并不是生态系统变化后所带来的食物短缺，而是用法西斯方式统治他们的世界政府：统治者为了自己的利益，以"保护环境"为名，强制人民进行集体自杀。

【当空气中填满死亡的气息】任何有机生命的生存都离不开食物和水，除此之外还有一种我们最容易获取的，一旦离开它，不超过一分钟就会让我们死于非命的自然资源，它就是空气。

1960 年科幻片《地球上的最后一个女人》（Last Woman on Earth），其开场似乎与灾难题材毫无关联：成功的商界精英 Harold Gem 带着自己年轻貌美的妻子 Evelyn，同自己的律师 Martin Joyce 一道，去波多黎各的热带雨林中度假，每一个人的脸上都充满了欢乐和期待。在享受完潜水乐趣，浮出水面拔出氧气管之后，他们吃惊的发现，任凭如何大口喘息，都无法正常呼吸。而在游艇上等待他们归来的船长，早已经窒息身亡。好在每个人身上还有可以支撑 40 分钟的氧气，惊慌失措中的三人，至少还知道光合作用这样一个最基本的科学常识，他们赶紧游向河的对岸，钻入丛林。在氧气用尽之后，带着极端的恐怖和未知，他们再度摘下面罩，小心翼翼的呼吸，发现自己还能继续活下去！他们已经无心去探究究竟是什么造成了空气中氧分子全部消失了，只知道此时世界上的绝大多数人并没有自己这样的好运。

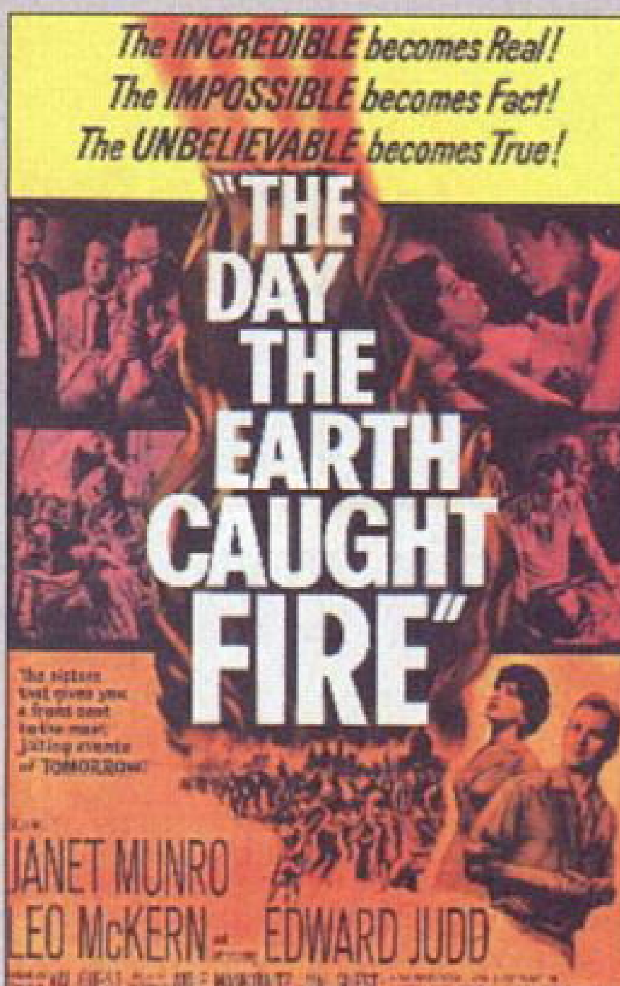
但这片雨林并不能与这场灾变彻底绝缘，环境温度在快速下降，而他们身上只穿着衬衫和短裤。没有食物，没有饮用水，地位和财富在末日来临之后如同粪土。爱情、友情在巨大的生存压力下，也与氧气一道毫无征兆的消失了，矛盾从口头争吵，很快就升级到了致命的冲突，两个男人在争斗中死于非命，Evelyn 就这样成为了地球上的最后一个女人。

在 BBC 科幻电视剧《神秘博士》第四季剧情《有毒天空》中，一种宣称可以改善汽车动力的发动机强化装置——ATMOS，成为了汽车的标准配置，但人们不知道的是，它所排放的未知气体，正在将地球变成了一个巨大的毒气室……其实，这一切只是车山轮海的现代生活的威力加强版。

如今反应生态灾难的末日题材电影，已经从一味的渲染灾难发生过程，以及用于刺激观众感官的固定模式，开始向更具有现实意义的警示过渡。以 Roland Emmerich 这位重量级灾难片导演的作品为例，《独立日》中是外星人的疯狂攻击，《哥斯拉》的灾难源头则是核辐射"催化"下的变异生物，而到了《后天》中，他用逼真的视觉效果，对由于人类过渡经济活动所导致的生态危机的最终结果进行了预演。"作为导演，我必须让电影尽可能的具有娱乐性，但我首先要竖起一面警告的标志牌。"Roland 的灾难片，在最后都给人类留下了希望：《后天》中在北半球化作冰川之后，南半球为灾民和奇迹般生还下来的幸存者们提供新的生存空间，曾经无比强势的美国总统依然有机会面对摄影机检讨自己的过失，并且向此时能够接纳自己的第三世界国家表达由衷的感激之情。即便在《2012》中，依然有"方舟"航行于风暴之中，依然有中国人民在危难时刻挺身而出，担负起保存人类希望的重任。但等到大自然真正决定全面报复人类的那一天，整个过程将是不可逆转、无法抗拒的……也许在亿万年之后，一种新生的智慧物种，会通过地质标本和化石，像我们今天研究恐龙一样，去研究曾经像病毒一样扩散，疯狂消耗地球资源、破坏生态环境的物种——他们就是"人"。



◀《先知》一开始的惊悚悬疑与最后的灾难画面形成鲜明的对比。





▲汽车废气在科幻影片中所带来的灾变。



◀将天灾与人祸结合到一起的《地球着火日》，是 40 多年前的一部"内涵片"。

结语

翻开祖先们留下的"灾难题材"，我们既有大禹治水的人定胜天，也有夸父逐日的悲壮。同为末世题材，不同载体、不同方式的灾难，其中所寄托和体现的，是不同的价值观，不同的人类精神。它让观众享受视听大餐，获得身临其境的感受，产生强烈的视觉冲击力和紧张的心理压力；它让观众反思生存境遇，深入思考灾难、死亡和生命的话题，追问生命的意义；它让观众体会被救和救世，得到被救的欣慰，激起英雄意识，产生崇高美感。最重要的是，它通过那些灾难中的事和人，让我们反思自身文明发展过程中所不可回避的问题，让我们探索迎接美好明天的途径。



文 翔Starry 协力 たん 编 胜负师 美编 一刀

一个人的时间艺术

《时空幻境》深度解析

《时空幻境》(Braid)是什么？《时空幻境》是2008年8月6日发售的一款Xbox LIVE Arcade游戏。游戏的类型是2D风格的平台动作解谜游戏，玩家在游戏中所需要做的惟一事情就是操作主角在关卡中不断收集拼图碎片，然后将碎片拼成一幅幅的画作。听起来似乎很无聊？但就是这样一款"无聊"游戏，成为了目前三大家用机所有下载游戏中媒体平均得分最高的游戏，在所有X360游戏中排名第12位(92.43分，Gamerankings网站数据)。同时，它在Metaritic网站还获得了93分的超高得分，这其中1UP网站A+评价，Eurogamer满分评价。不仅如此，它还是2008年度Xbox LIVE Arcade游戏销量亚军；被Gamespot评为2008年度最佳平台动作游戏，最佳授权音乐，最佳原创下载游戏，并获得年度最佳X360游戏提名；被《Official Xbox Magazine》杂志评为2008年度最佳Xbox LIVE Arcade游戏，最佳原声，最佳游戏结局；被美国《时代》杂志评为2008年度十大游戏第二位，仅次于《横行霸道Ⅳ》……对于能够上Xbox LIVE的朋友，笔者建议您绝不要吝惜这1200点的MS点数，它绝对物有所值。如果条件不允许，那您可以考虑今年4月10日发售的PC版以及最近登录PSN卖场的PS3版。接下来，笔者就带领大家进入这个充满无穷乐趣，无尽创意，无限艺术的时间世界当中吧！

Part.1 时间的艺术

> “一个棕色的烂桃从垃圾堆升起，搁在桌上变粉变硬，又放进口袋拎到食品店，摆上货架，然后拿去装框，回到树上逃之夭夭。在这个世界里，时间倒行逆施。”
>
> ——《爱因斯坦的梦》，阿兰·莱特曼

首先，《时空幻境》的画面和音乐，是吸引玩家的最大亮点。游戏的画面采用了油画质感的手绘风格，并且还让背景的画面呈现出一种动态效果，就仿佛在一幅活动的油画中游戏。因而只看到静态的游戏截图，是完全无法了解到其游戏画面的精髓的。音乐方面，《时空幻境》采用了古典风格的清新配乐，竖琴、小提琴、大提琴等各种弦乐器的大量运用使得游戏的配乐层次感明显而又变化丰富，这在游戏界的配乐中绝对独树一帜。油画质感的画面配上古典风格的配乐，《时空幻境》一开始就要让你进入到这个非同寻常的艺术氛围中。

再来说说游戏本身，独特的故事叙述方式会让玩家感觉与众不同，开篇上来就是“世界2”也让玩家感觉有些怪异。游戏的基本玩法就是利用每个世界不同的时间规则来想方设法获得拼图碎片，游戏的最终目的就是到达最终关卡，拯救公主。《时空幻境》的最大亮点就在于利用诸如倒退时间、停止时间等各种时间规则来进行解谜。而本作的解谜部分确实做得非常非常优秀，有不少谜题制作得创意十足，在让人解开谜题的同时大呼其设计的绝妙。游戏之所以能够获得如此高的评价，与它高质量的谜题设置是分不开的。

不仅仅是玩家，对《时空幻境》表示出关注的还有来自游戏业界的同行。在2006年的游戏开发者大会(GDC)上，制作者Jonathan Blow凭借当时只拥有游戏构架雏形的《时空幻境》获得了“独立游戏节”(IGF)中的游戏设计创新奖。另一位游戏艺术大师，《ICO》和《汪达与巨像》的制作人上田文人今年在接受1UP采访时也专门提到了这款艺术佳作。有关时间运用的游戏，想必大家最容易想起的便是《波斯王子》吧，但《时空幻境》不同，它对时间运用的元素多种多样，而且整个游戏的系统核心要素就只有时间运用这一个。它最能引起业界同行关注的正是对多种时间规则进行运用的创意。可以预见，在未来必将会出现不少的时间解谜游戏来向这款游戏模仿、学习、致敬。刚发售不久的PSP游戏《走自己坚信之路》可以说就选取了游戏中的一个时间规则来进行拓展运用，另外它还把《时空幻境》油画的风格换成了日本浮世绘版画风格，把古典风格的欧洲配乐换为了日本传统乐器演奏的和风音乐，可谓借鉴到底了(笑)。

如果说当年由新海诚一人独立制作的《星之声》震惊日本动画业界的话，那Jonathan Blow独立制作的《时空幻境》也毫无疑问给游戏业界投入了一颗“原子弹”。无数的褒奖和赞誉，惊人的游戏销量……不少欧美游戏媒体在2008年的游戏年度评选中都把这款独立制作的游戏和《横行霸道IV》、《辐射3》、《战争机器2》这些正规厂商开发的大制作同等看待，让不怎么被人看得起的独立游戏大出风头了一把。可以说，《时空幻境》完全就是由Blow一人打造：游戏整体的架构、程序的编写、故事的发展、关卡的设计……有关游戏核心的所有内容，都由Blow花费3年时间，自掏腰包20万美元倾力制作。在完成游戏的整体架构后，Blow找来画家David Hellman为游戏花费一年时间“包装”



▲《时空幻境》的画面风格非常独特，其背景动态的效果更是让人惊叹。



▲每一个世界的时间规则都有所不同，这个世界的时间规则是利用过去时间中的自己。



▶PSP游戏《走自己坚信之路》同样利用了过去时间中的自己来进行解谜。



▲Jonathan Blow在游戏开发者大会上。



▶Blow设计好关卡后，再由David Hellman对画面进行艺术加工。



■游戏的开发界面，动态的油画效果就是这样“画”出来的。

画面，游戏美轮美奂的手绘风格油画画面便是出自Hellman之手。为了节约成本，Blow没有专门找人为游戏作曲，而是直接购买的适合游戏风格的授权音乐。对于这款游戏，Blow的整体构想就是想通过游戏艺术上的表现力来达到一种游戏创新，来让这款游戏和市场上大多数的游戏都不同。而正因为是一个人的独立创作，没有制作团队的意见分歧，没有制作发行厂商的监管和压力，反而更能够随心所欲地加入独特的想法和点子，这也使得这款游戏在艺术的成就上能够走得更加的彻底和个性，让它在众多商业化流水线运作出来的游戏中显得更加璀璨夺目，熠熠生辉。

●影响《时空幻境》的作品1

超级马里奥兄弟

（任天堂出品）

其实无需笔者多说，这款1985年发售的FC“采蘑菇”游戏早已是众人皆知的了。马里奥这一角色最早来自于1981年《大金刚》的街机版，当时并不叫马里奥，而叫“跳跳人（Jumpman）”。据说当首批《大金刚》街机台运抵美国时，任天堂美国部门的所有员工都在西雅图租赁的仓库中忙于收货，这时一位身材矮胖破锣嗓的意大利裔美国籍仓库业主Mario Segali跑来催缴仓库租金，或许这位仓库业主的形象和《大金刚》中的跳跳人主角形象非常相似，“马里奥”这一名称就这样被使用了下来，成为风靡全球的著名游戏角色。

在《时空幻境》中，向《超级马里奥兄弟》致敬的地方俯拾即是：游戏一开始就向玩家宣布我们的目标是寻找公主；2D横版的平台动作游戏玩法；通过踩踏来消灭长相酷似酷栗宝的敌人；每个世界结尾处出现的城堡；城堡前所升起的旗帜……Blow可以说对马家兄弟彻彻底底的致敬了一把。



▲这个关卡的场景构成无疑是在向马里奥的处女作《大金刚》致敬。

Part.2 时间的故事

> “圆，肯定比别的形状隐藏着更多的秘密……”
>
> ——欧内斯特·卢瑟福，核物理学之父

警告：从本章节开始，本文之后的内容均涉及到游戏的关键性线索和剧情，属于百分百360度全方位霹雳无敌剧透，强烈建议至少通关一次后再来阅读。

虽然游戏的故事暗藏着一个很深的“里”隐喻，不过相信不少玩家通关后肯定连游戏本身讲述的故事都还没搞清，所以笔者还是先来解析下这个有关时间的“表”故事吧。

“提姆要出发了！他要去寻找并救出公主。她被恐怖又邪恶的怪物捉走了。这都是提姆犯下的错误所造成的。”

已经玩了本作的玩家都知道，在每个关卡世界的一开始，都会有一段关于主角的剧情故事。不过游戏的一开始就是关卡“世界2：时间与宽恕”，而并非所谓的“世界1”。世界2故事的第一句便讲述了游戏的目的：寻找并救出公主。的确，这看起来似乎非常老套。之后的每一个世界，都有一个关于时间的主题，也代表着一段故事。每个世界的故事相互独立，但又存在着一定的联系。所有的故事都主要围绕着主角提姆，一个打着红色领带穿着黑色西装的年轻人，讲述他寻找公主途中的一些经历和感受，他曾经的成长轨迹以及童年的些许回忆。而每段故事，也像一个个小小的寓言，似乎在启发着玩家的所思所想。每个世界的故事不仅仅代表着游戏的剧情，它还与游戏的操作玩法有关，它代表着该世界对时间的一种运用。比如“世界2：时间与宽恕”中的“假如我们……”代表着通过时间的倒退，重新采取另一种行动，其结果当然不同。再如“世界6：迟疑”中，“戒指使得人们放慢了接近的速度”，代表着这个世界放慢时间的运用。

现在再来看看整个故事的剧情发展结构。玩家在进行游戏时的故事发展顺序是这样的：世界2→3→4(5)→5(4)→6→1→尾声。其中世界4和世界5哪一个在前在后无关紧要，因为中间部分每个世界的故事相互独立。理解故事的关键地方在于世界1和尾声。在世界1的关卡中，所有的事物都是反向进行的，就连关卡也都是反向递进的，从1-4，到1-3、1-2，到最后的1-1关卡“时空幻境”。而这个世界，既可以说是故事的开端，也可以说是故事的结局。不知道大家看过电影《低俗小说》没，其实这个游戏的故事结构有些类似于这部电影，都采用了圆形的叙事结构：开始即结尾，结尾即开始。在关卡“时空幻境”中，提姆一直在追寻公主，到最后他已经爬上公主的窗台即将救出公主之际，公主又拼命地躲避他的追赶离他而去。在这个最后也是最初的关卡，前半段通过时间反向展现的是故事的结局：提姆发现了公主，但最终与她擦肩而过。而后半段通过时间正常流动展现的是故事的开始，也是世界2最开始故事中提到的那样：由于提姆犯了错误，公主被恐怖又邪恶的怪物捉走了。说到这里，笔者不得不插上两句，赞叹下制作者在这个关卡中对时间这一概念出神入化的运用。完全相

2. TIME AND FORGIVENESS

He knows she tried to be forgiving, but who can just shrug away a guilty lie, a stab in the back? Such a mistake will change a relationship irreversibly, even if we have learned from the mistake and would never repeat it. The Princess's eyes grew narrower. She became more distant.

■进入每个世界前的一本本书既讲述着主角提姆的故事，也仿佛一段段精细的寓言。

同的关卡，完全相同的场景设置，通过对时间正向和反向两种不同流动顺序的演绎，来展现出两种不同的内容，来展现出故事的结局与开始。这种独特的艺术表现形式让人拍案叫绝。通过上文的分析，整个故事按照正常时间顺序来编排就应该是：1-1“时空幻境”→1-2→1-3→1-4→世界2、3、4、5、6→1-4→1-3→1-2→1-1“时空幻境”。剧情的正常时间顺序就是：由于犯错导致公主被怪物抓走而开始寻找→寻找途中→找到公主→由于犯错导致公主被怪物抓走而开始寻找。而游戏的名称直译过来就是“辫子”。辫子也仿佛由数学符号“∞”的形状编织而成，象征着无限循环，永无止境。我们也仿佛在这个圆形的故事中，永远都无法找到公主。

关于时间的“表”故事就分析到这里，至于在游戏中是否能够找到公主，后文会有详述。现在再来分析下主角提姆在故事中的性格，这是制作者对主角身分背景的一个暗示。通过每个世界的故事，我们能看出提姆的不少性格。在世界2的故事中，可以发现他不太会说话，交际能力差。（原文：我说错了，我不是那个意思。）在世界3中，他表现的不喜欢被操纵，不喜欢被拘束。（原文：提姆需要摆脱这样的操纵，需要寻求超越的希望。）在世界4和世界5中，他与父母相处困难，进入大学后有种不安全感，甚至和爱人也无法真正沟通。（原文：提姆为了逃避，就从父母家搬出去；她从来没能真正亲近过他。）在世界6中，他又展现出执拗的性格。（原文：提姆开始将戒指藏在口袋里。但这又让他难以忍受。如果太久不把戒指拿出来，简直会让他窒息。）


■收集拼图碎片是推进游戏故事发展的惟一途径。


◀只有收集齐世界2到世界6的所有拼图碎片才能到达阁楼进入世界1。

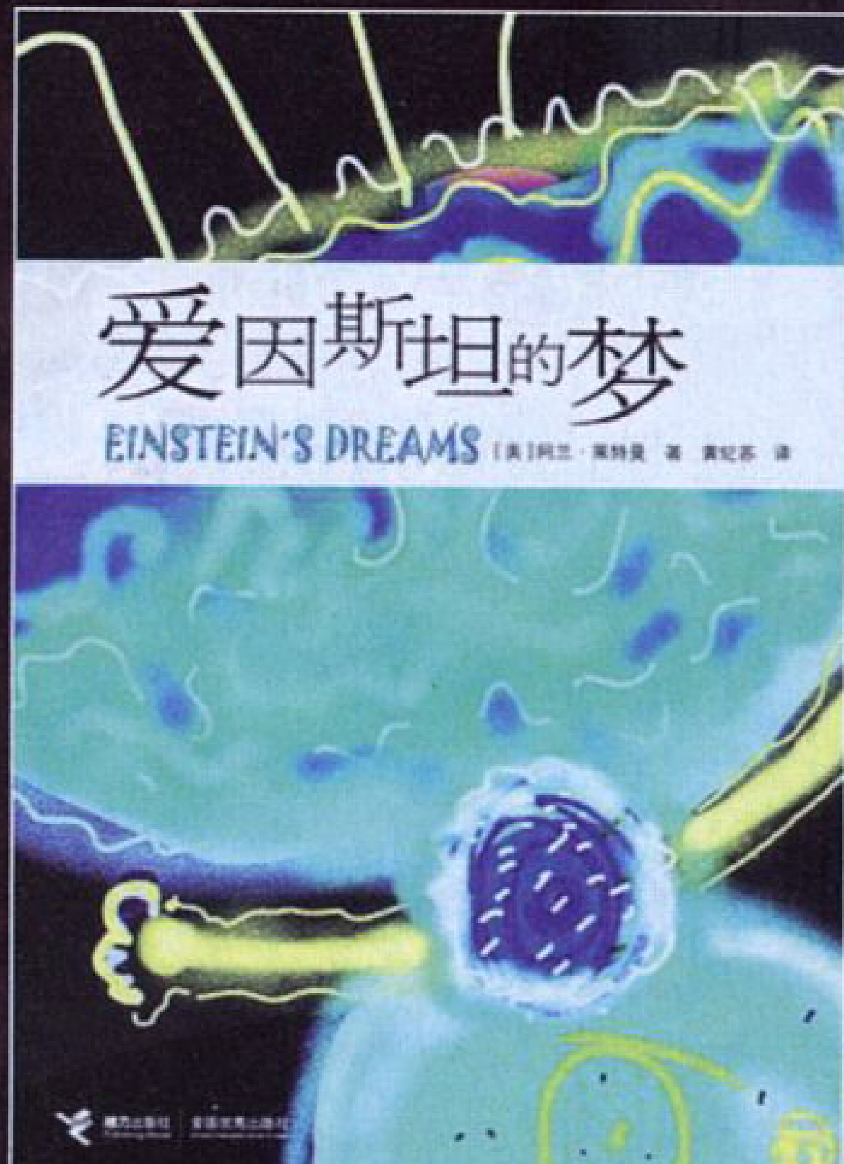

▲上图显示的是最终关卡1-1“时空幻境”的前半段。你以为你正在拯救公主于火海之中。下图是后半段。将时间倒转过来，其实公主正想摆脱你的追赶。

●影响《时空幻境》的作品2

爱因斯坦的梦

（阿兰·莱特曼著）

本书的作者是美国麻省理工学院物理学和人文学教授，他的这本小说同样带有科学与艺术相结合的气息。正如小说其名，“爱因斯坦”象征着理性，“梦”则象征着感性，“爱因斯坦的梦”则反映了科学与艺术相辅相成的关系。1905年，爱因斯坦在位于瑞士首都伯尔尼的瑞士联邦专利局做一名专利员，当年6月，他完成了一篇题为《论动体的电动力学》论文，即被后人景仰的狭义相对论论文。这部小说则以1905年为背景，虚构了发表相对论论文之前的几个月爱因斯坦所做的30个关于时间的梦。在每一个梦到的世界中，时间都有着迥然不同的独特运转法则，比如：时间倒流的世界、无法估量时间的世界、没有未来的世界、没有时间的世界……只要稍稍阅读这小说两页，就可以看出《时空幻境》的文学风格和游戏结构框架都深受本书的影响。在写作风格上，清新淡雅的散文叙事风格与小说如出一辙。游戏中“世界1”的第一本书关于露天咖啡馆的描述和“尾声”第四本书关于儿时母亲带着他经过糖果店的描写都与小说的某部分有着相似之处。而《时空幻境》一个世界一种时间运行法则也毫无疑问的取材于本书。不过小说毕竟是文学作品，书中对时间与人生的探讨远比游戏深邃、富有哲理的多。因而笔者也向大家强烈推荐这本既轻快活泼，又寓意深远的《爱因斯坦的梦》。



▶现在是广告时间：有兴趣的朋友可以买来看看。

Part.3 时间与星座

> “在她幽暗孤独、魅力无穷的星空帷幕中，我学会了另一个世界的语言。”
>
> ——乔治·戈登·拜伦

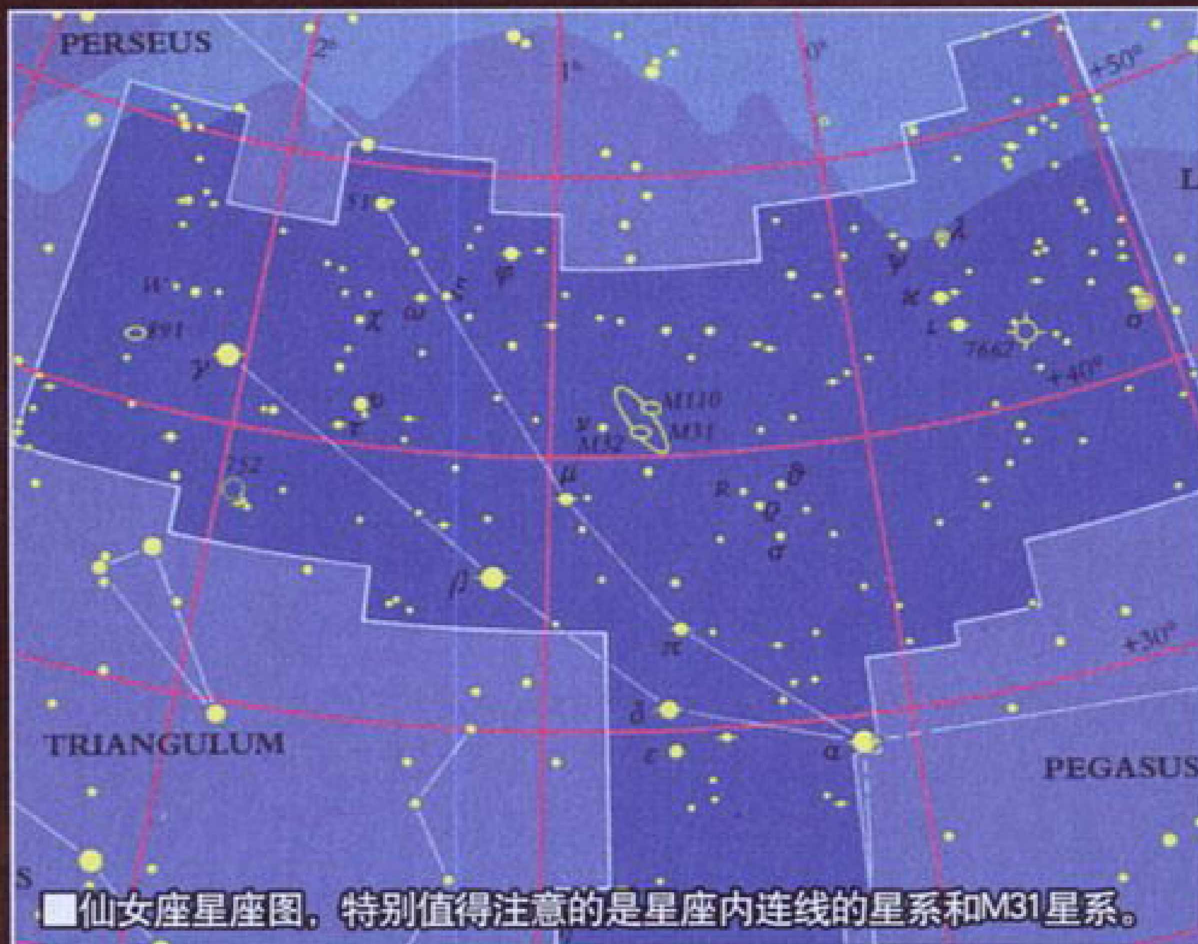
在笔者讲到公主之前，请允许我发散下思维，稍稍休息下头脑，谈谈天文学中的星座。如同把世界划分为7大洲一样，天空被划分为了88个区域，每个区域就是一个星座。先把时间的齿轮拨回到几千年前。公元2世纪，希腊天文学家托勒密在他的著作《天文学大成》中列出了48个星座，17世纪以来，天文学家又不断增加“现代星座”。直到1930年，天文学家同意把星空被划分为88个标准星座，一直沿用至今。在这88个星座当中，最负盛名的应该要算位于黄道周围的黄道十二宫（星座）了，它们的标准名称是：白羊座、金牛座、双子座、巨蟹座、狮子座、室女座、天秤座、天蝎座、人马座、摩羯座、宝瓶座和双鱼座。所谓黄道，即太阳环绕地球所经过的轨迹路径。黄道上之所以有十二个星座，是因为月亮每经过一次位相变化需要大约29.5天，地球也就完成公转的1／12，太阳看起来就向前走了一个星座。随着天文观测技术的发展，观测到的星系、星云越来越多，为了便于清楚简洁的阐述所指的天体，于是有了星表的编制。目前使用最为广泛的是包含110个天体的《梅西耶星云、星团表》和包含7840个天体的《星云和星团新总表》。前者以大写字母M开头加上天体序号，后者以NGC为开头加天体序号。比如M31指的是仙女座星系，NGC1976指的是猎户座星云。

笔者要特别提到的是仙女座星系M31，它是肉眼所能看到的最遥远的



▲仙女座M31。它是与银河系很相似的一个漩涡星系。





■仙女座星座图，特别值得注意的是星座内连线的星系和M31星系。



■看过仙女座星座图，再来看看游戏中开始部分的一个场景。



◀仙女座形象图，她的锁链与圣斗士瞬的锁链一样，都来源于其神话。

◀8颗星星的拿法花样百出，极为BT，比如这关卡版面的最右边有一朵云，要等待这云飘两个小时最后飘到版面最左边才能拿到星星。



▶8颗星星点亮后的情景，夜空还会隐约出现仙女座的形象。

天体，距地球大约250万光年(1光年约为9.46万亿千米)，有4000亿颗恒星。在希腊神话中，仙女座指的即是安德洛美达(Andromeda)，她是埃塞俄比亚国王克甫斯(Cepheus)和王后卡西奥佩娅(Cassiopeia)的女儿，其母因不断炫耀女儿的美丽而得罪了海神波塞冬之妻安菲特里忒，安菲特里忒要波塞冬替她报仇，波塞冬遂派鲸鱼座蹂躏埃塞俄比亚，克甫斯大骇，请求神谕，神谕揭示解救的惟一方法是献上安德洛美达。于是她被父母用铁锁锁在鲸鱼座所代表的海怪经过的路上的一块巨石上，后来英雄珀耳修斯(Perseus)刚巧瞥见，于是立时拿出蛇发魔女美杜莎的人头将鲸鱼座石化，杀死海怪，救下了安德洛美达。

《时空幻境》中挂在夜空的星星就是仙女座！而游戏有一个极大的隐藏要素，这个要素隐藏到甚至没有放进成就列表里，所以千万别以为拿完200点成就就搞定收工了。8颗连线的星系不是组成了仙女座吗？只要在游戏的关卡场景中收集到隐藏的8颗星星，点亮夜空，就会迎来真正的结局——找到公主！不过这收集星星与找到公主有啥关系啊？别忘了，前文提到过仙女座的安德洛美达是埃塞俄比亚国王和王后的女儿，也就是说，她是一位公主。找到8颗星星，点亮仙女座，就意味着找到了公主！

●影响《时空幻境》的作品3

看不见的城市

(伊塔洛·卡尔维诺著)

卡尔维诺，意大利新闻工作者，短篇小说家，作家，他的奇特和充满想像的寓言作品使他成为二十世纪最重要的意大利小说家之一。这部小说讲述了威尼斯的旅行家马可波罗向鞑靼国的皇帝忽必烈汗所作的一系列旅行汇报。以此为背景，作者便通过马克波罗与忽必烈的谈话，记录他游历过的各种各样充满奇幻色彩的神秘城市。

如果把《爱因斯坦的梦》比作同一地点不同假想时间世界的具象化，那《看不见的城市》可以理解为同一时间不同假象空间世界的旅行。作者带领着你在每个风格主题的城市中不停穿梭，让你在一个个天马行空的城市里找到属于自己的"城市"。而《时空幻境》向这本书取经最多的，也正是书中对每座风格各异城市的架构理念。Blow在接受采访时也提到这本书，



▲又是广告时间：有兴趣的朋友可以再买本看看。

"我知道我想让《时空幻境》利用各种想像的碎片来拼合出每个世界的不同风格，就像卡尔维诺的《看不见的城市》那样。"而整个游戏故事的架构，也和小说有着相似之处。这本书的结构看起来似乎散乱无章，毫无规律和线索可寻。它被普遍认为是像散文集或者诗集一样的作品。然而作者也强调它是一本小说，那它就是有结构、有情节、有结论的。只不过Blow和卡尔维诺一样，都把故事最后的寓意隐藏得很深，而且故事的中途也有不少简洁或简明的寓意。另外，笔者想把卡尔维诺对这本书的一句话评论，移用到这个游戏上，也可以说是对游戏故事架构的一个概括："一本书(这款游戏)是某种有开始有结尾的东西，是一个空间，读者(玩家)必须进入它，在它里面走动，也许还会在它里面迷路，但在某一个时刻，找到一个出口，或许是多个出口，找到一种打开一条走出来的道路的可能性。"

Part.4 时间与公主

> "THANK YOU MARIO!BUT OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE!"
> (感谢你，马里奥！但是我们的公主在别座城堡！)
> ——《超级马里奥兄弟》，WORLD 1-4

在真正开始解释"公主"之前，我们先把她放一放，讲一段有关科学的历史故事。19世纪以前，包括牛顿在内的所有科学家都认为原子是不可分割的最小微粒，而当时也没有人敢于挑战这一权威理论。直到1897年，J·J·汤姆生通过阴极射线管内发光的物质束发现了一种全新的粒子——电子。而电子的发现证明了原子可以再分！至此，物理学进入一个新纪元。在这之后的几十年，人类对原子内部展开了一段摧枯拉朽般地研究。一方面这得益于当时欧洲科学家的"人才济济，群英荟萃"，居里夫人、爱因斯坦、普朗克、薛定谔、泡利等如今大名鼎鼎的科学家都出自于该时代。另一方面得益于当时热烈而又和谐的学术气氛，各国科学家常常保持联系，乐于分享自己的试验结论，一同研究谈论课题，彼此良性竞争、共同进步。这种友好的学术环境

一直到1939年第二次世界大战爆发。

提到二战，就不得不提到二战时期的“终极武器”——原子弹。原子弹的发明，追根溯源便来自于汤姆生打开了原子发现了电子。而使得核利用成为可能的最直接发现便来自于1938年12月德国化学家哈恩和其助手斯特拉斯曼发现的核裂变。此时德国的核研究已经开始走上了战争的轨道，而同时期英美两国还无法相信当今的科学技术能制作出威力巨大的核武器。1939年10月11日，爱因斯坦呈交给了美国总统罗斯福一封信，信中向他说明了核炸弹的威力和前景以及德国正在对此进行的研究。此时，美国的核工程才开始正式启动。

在这之后，美国专门成立了“铀委员会”，从事核炸弹的相关研究。不过由于军方高层认为这种炸弹是天方夜谭，于是像打发叫花子般只拨了区区6000美元经费便匆匆了事。相关的美国科学家却忧心忡忡，生怕德国抢先一步制造出原子弹，1941年11月铀委员会的高层负责人万尼瓦尔·布什向罗斯福递交了一篇关于加速制造原子弹的报告。同年12月7日，日本偷袭美国位于夏威夷群岛的海军基地珍珠港，次日美、英对日宣战，太平洋战争爆发。在这样的背景下，罗斯福于1942年初批准了加速制造原子弹，至此，美国才开始真正走上原子弹制造的道路。

1942年下半年开始，美国的原子弹计划开始真正前进起来，首先布什等人就把之前美国陆军建立的原子弹开发工程建筑施工的负责人马歇尔上校辞了，这个靠后门当上的负责人无能又保守，在职期间几乎一事无成。而新上任的则是刚负责修建完五角大楼的理查德·格罗夫斯将军，此人处理问题干练强硬，做事尽心投入，颇有一番野心。他马上采取了一系列的措施来推动原子弹计划：上任第三天便买下了大约1250吨的铀原料；购买了大量土地用于建造原料加工厂；把制造原子弹的整个计划命名为“曼哈顿工程”，并争取到了该工程物资供应“AAA”级第一优先权。这样一个最开始负责原子弹开发土建工程的军人，最后成为了“曼哈顿工程”的总管。到1942年底，在格罗夫斯的带领下，“曼哈顿工程”已全面启动，工程的中心实验室洛斯阿拉莫斯实验室也开始修建起来，格罗夫斯力排众议，把认识仅几个月不靠关系的理论物理学家J·罗伯特·奥本海默聘为中心实验室主任。不久，奥本海默就开始为实验室“东市买骏马，西市买鞍鞯，南市买辔头，北市买长鞭”，并“诱骗”大量的世界顶尖科学家来这个鼓吹为“人生后花园”实则人迹罕至鸟不拉屎的偏远荒山中做研究。虽然那里的环境非常艰苦，但是该来的科学家大多都来了，因为大家的心中只有一个目的：赶在纳粹之前造出原子弹，为人类、为世界的和平奉献力量！

1943年3月15日，洛斯阿拉莫斯实验室正式启动，之后的一个月，科学家们和他们的家属陆续到达。不过奥本海默和格罗夫斯决定，不能让科学家们的妻子知道来这里的真相，也就是说，她们谁也不知道自己的男人来到这个充满围墙和铁丝网的“牢笼”干什么。

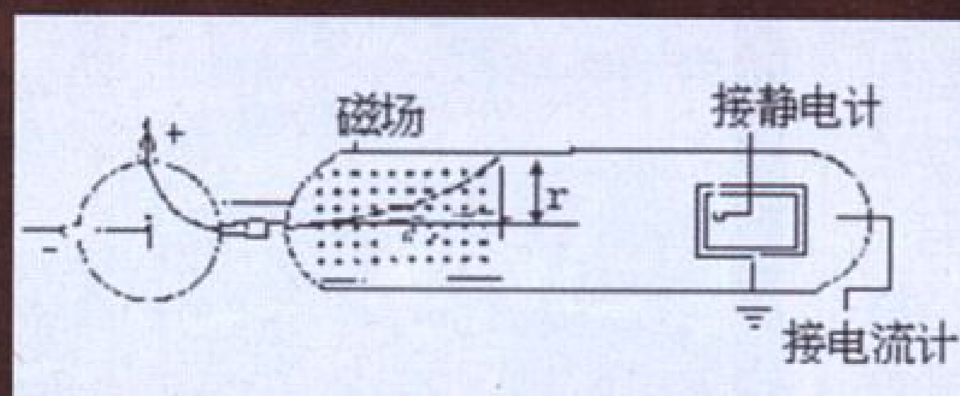
晚饭还没吃完，他们就知道时候到了。他其实可以说：“我必须去寻找公主。”但是他没有必要这么做。他给了她最后的一吻，然后就背起行囊，走出门去。——5.时间与抉择，《时空幻境》

1943年夏，从柏林传出惊人消息：德国正在进行一项秘密工程，创造一种毁灭性很强的新式武器。当时一切迹象表明英国遭受德国的新型武器在所难免，不少英国贵族纷纷逃往美国和加拿大。秘密武器的传闻给洛斯阿拉莫斯的科学家带来巨大压力，他们更加担心纳粹已经掌握核武器技术，于是更加拼了命似地投入到原子弹研发工作中，效率也大大提高。毕竟早一步制造出原子弹，就能够早日结束战争，这是实验室科学家众所期盼的。

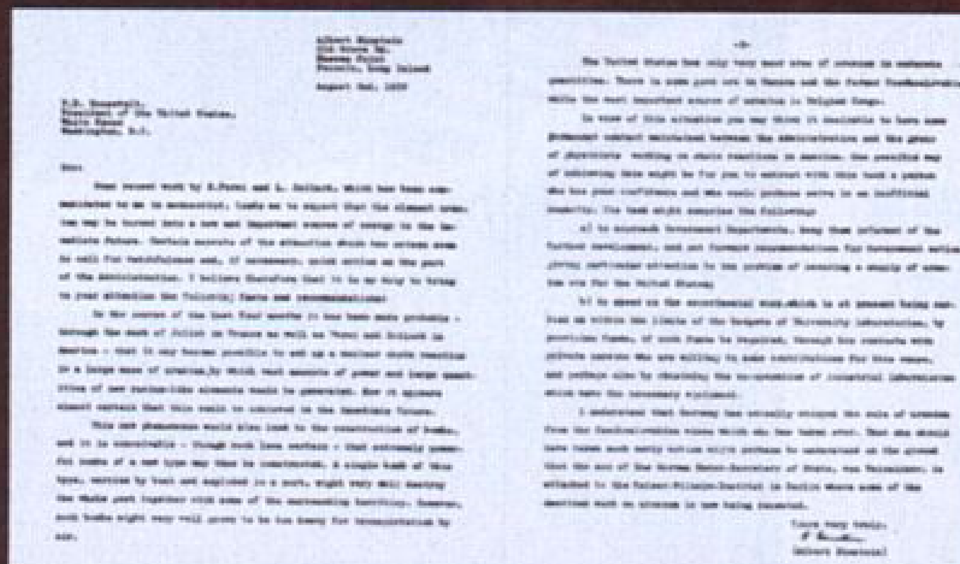
提姆最大的愿望，就是能够找到公主，并且能够真正了解她。对提姆来说，那将是意义重大的一刻，将散发出可以环抱整个世界的光芒，明亮到可以揭开我们一直看不见的秘密，照亮——甚或实现！——我们和平共存的最终的宫殿。——1.时空幻境，《时空幻境》

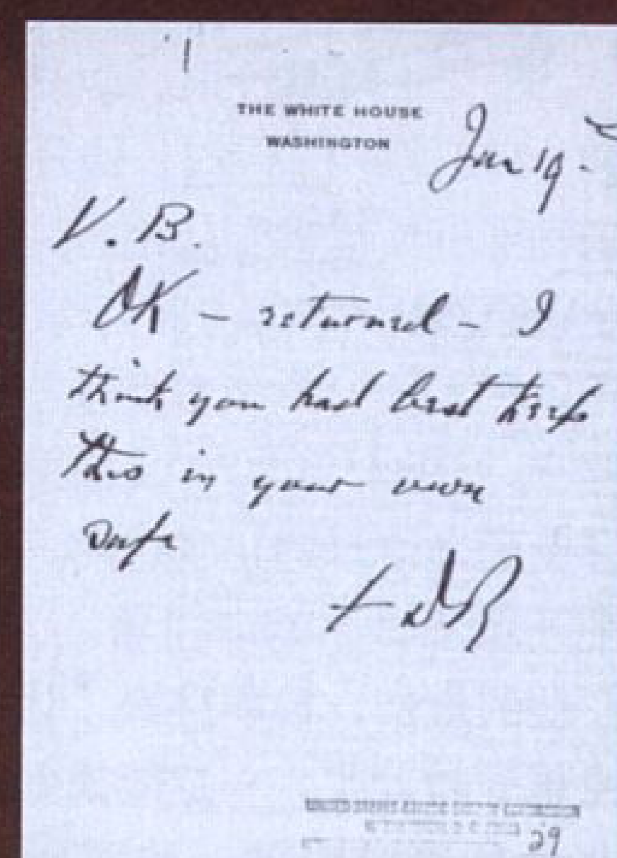
其实，夏季情报中所说德国的新式武器不过是一种飞弹，由纳粹组织火箭专家研制成功。实际上，直至二战结束，德国都还未能研制出核武器，而原因是多方面的：其一，在于希特勒对犹太人的无端歧视和迫害，使得居住在德国的数以千计的优秀科学家外流，这其中还包括爱因斯坦和数十位已经获得或将要获得诺贝尔奖的学者。其二，留在德国的核研究带头人海森堡、哈恩等科学家消极怠工，使得原子弹的开发进展缓慢，甚至无法进行。其三，在于同盟国对纳粹拥有的重水工厂进行了大力破坏，而重水是核反应堆的减速剂和冷却剂。

在这期间，“曼哈顿工程”的另外两大工厂也开始投入使用，建在田纳



▲通过阴极射线管的这个实验，汤姆生发现了电子。




THE WHITE HOUSE
WASHINGTON
Jan 19

V.B.
OK – returned – I think you had best keep this in your own safe
FDR

▲罗斯福批准加速制造原子弹的短信。

◀爱因斯坦写给罗斯福的这封信开启了美国的原子弹制造之路。


■日本飞机上拍摄的偷袭珍珠港照片。此事件间接地加速了美国对原子弹的研发。


■格罗夫斯（左）和奥本海默。


■洛斯阿拉莫斯实验室鸟瞰。


■实验室的街道景象。


▶出于保密的原因，洛斯阿拉莫斯实验室采用完全封闭式的半军事化管理，铁丝网随处可见，因而该实验室曾被戏称为诺贝尔奖获得者的集中营。

西州荒野中的克林顿工厂用于将铀-235与铀-238分离开来，以便得到纯的铀-235这一核原料。建在华盛顿州中南部的汉福德工厂用于生产另一重要核原料钚-239。1944年初，克林顿工厂在攻破分离技术难题后正式投入生产。1944年9月，汉福德工厂的原子反应堆也开始正式启用，一切似乎都在稳步有序的进行着。

他的进步，日积月累，让他距离公主越来越近了。一定能找到她的！她将会彻底改变他、改变所有人。——4.时间与地点，《时空幻境》

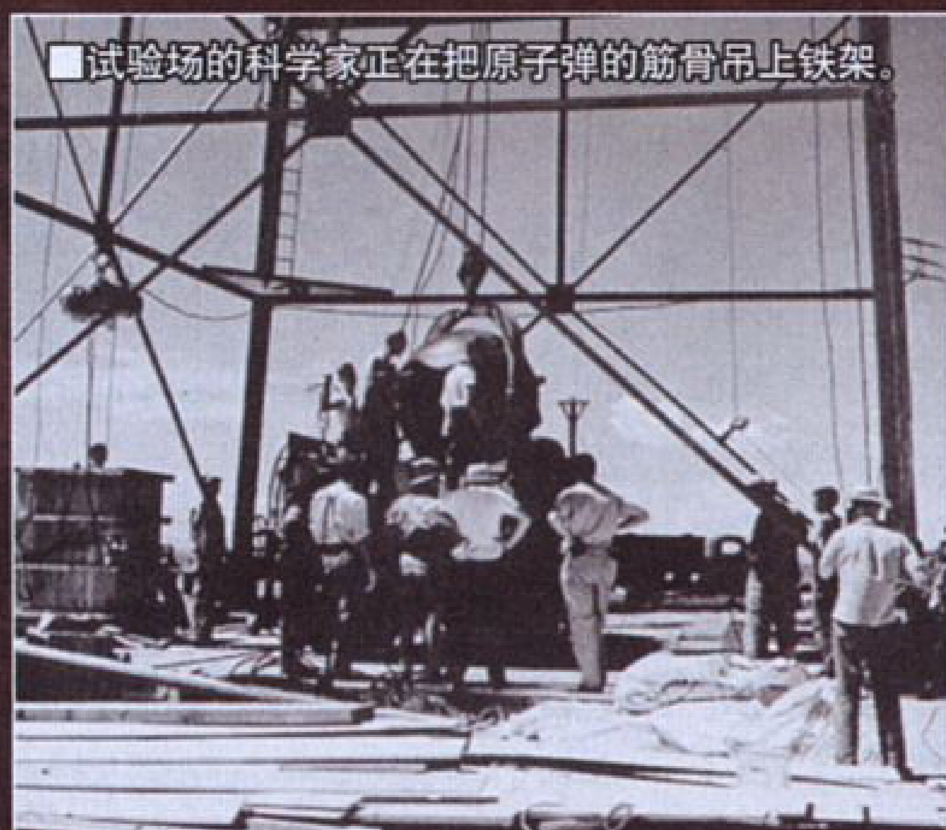
他拿出量尺和罗盘。他推论，归纳。他观察坠落的苹果，观察垂吊在细线一端金属球体的运动。他要找到公主，而且在他找到之前绝对不会放弃，因为他太渴望了。——尾声，《时空幻境》

1945年4月12日，罗斯福总统逝世，副总统杜鲁门上台继任。由于"曼哈顿工程"是绝对的最高机密，杜鲁门之前对美国制造原子弹一事几乎一无所知。5月8日，纳粹德国无条件投降，欧洲战场结束。5月9日，根据杜鲁门的指令，选择轰击日本目标的"目标委员会"成立。

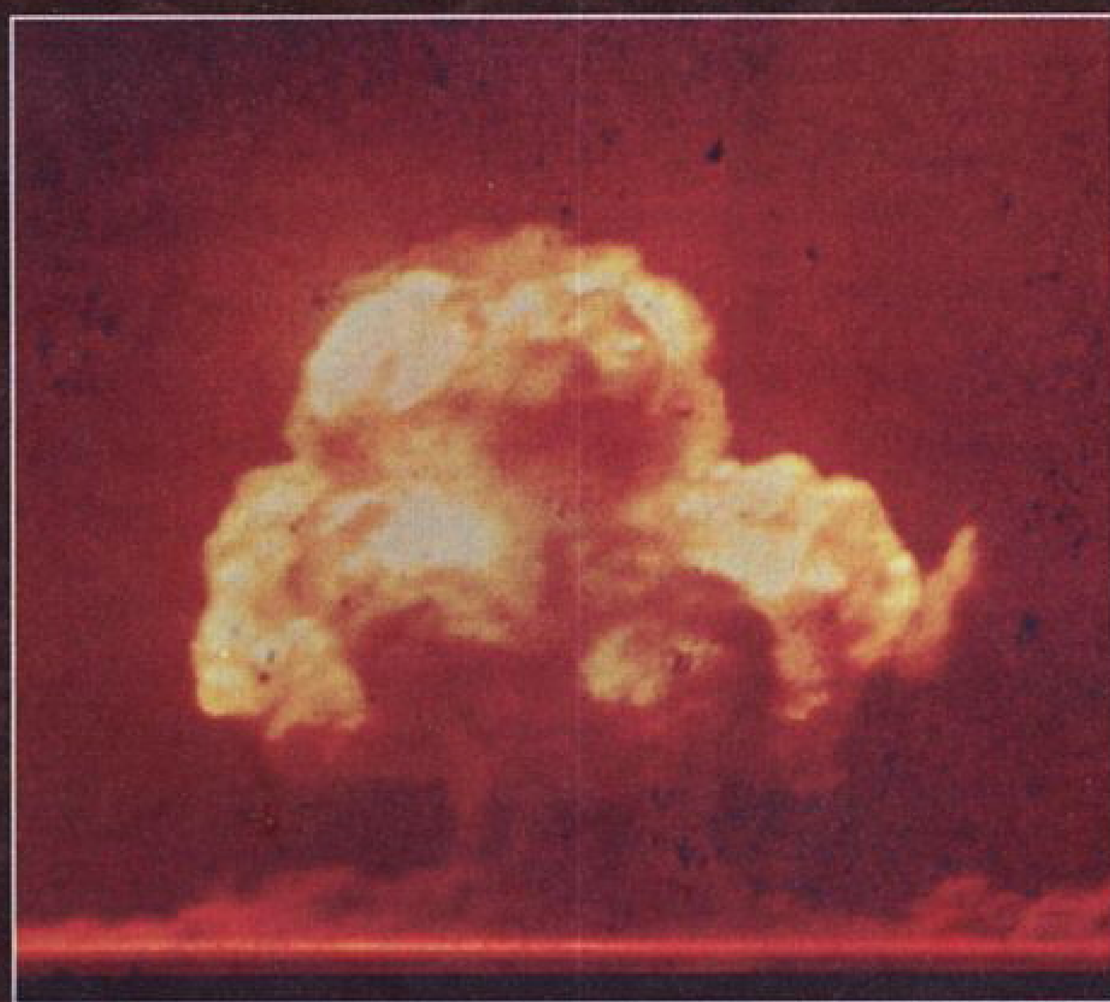
在原子弹即将诞生于世之前，让我们再转回1944年。3月，奥本海默开始筹划世界上第一颗原子弹的爆炸试验，并将此次试验命名为"三位一体"(Trinity)。根据奥本海默在战后的解释，"三位一体"的含义可以理解为：它表达着一种垂死引向死亡，但也可能引向重生，三种状态紧密相连的思想。同时这也暗含着原子弹的互补性思想：它是一种非常危险的物品，它在起毁灭作用的同时，也能够结束战争，拯救人类。

1945年7月12日，洛斯阿拉莫斯实验室的科学家们开始在"三一试验场"搭建爆破装置，直到15日，爆破高塔才搭建完毕，历史性的一刻即将来临。


■田纳西的克林顿工厂车间。


■试验场的科学家正在把原子弹的筋骨吊上铁架。


▶1945年4月12日，在世界上第一颗原子弹爆炸的"三位一体试验场"（简称"三一试验场"）降下了半旗，以此纪念罗斯福总统的逝世。




◀当收集了7颗星星之后，"时空幻境"关卡有两个机关会发生变化，此时便有机会在这里借着吊灯接触到公主。

◀那一刻便是永恒。时间静止了，空间被压缩成一个点，有如开天辟地一般。他感到自己有幸目睹了世界诞生的一刻。——威廉·L·劳伦斯。

他观察坠落的苹果，观察垂吊在细线一端金属球体的运动。透过这些线索，他将能够找到公主，看见她的脸庞。在一晚的游荡之后，他跪坐在沙漠里的一座碉堡后头；他拿起望远镜张望、等待。——尾声，《时空幻境》

1945年7月16日5时29分45秒，"三一试验场"突然出现一道闪光。

奥本海默在不远处说道："成功了。"

"三一计划"负责人班布里奇说："我们都成了狗娘养的。"

刚开始，光芒是强烈而温暖的，之后就开始闪烁，直到什么都不剩，城堡也将随之消失不见；就好像把我们一直称作"家"、儿时天真玩耍的那个地方，一把火烧掉。摧毁所有安全的希望，永远摧毁。——1.时空幻境，《时空幻境》

1945年8月6日，美国向广岛投放原子弹"小男孩"，超过20万人丧生。8月9日，第二颗原子弹"胖子"投向长崎，超过14万人丧生。

他不敢肯定自己是不是了解这所有的一切。他很有可能比过去更加迷惑了。但是，在他认真思索的这些时刻里，发生了一些什么事情。这些时刻在他心里很有分量，就像这些石头一样。他跪坐下来，去摸索离他最近的一颗石头，用手抚过整个表面，发现它十分的光滑，而且有点冰凉。——尾声，《时空幻境》

1945年8月15日，日本宣布无条件投降，第二次世界大战结束。

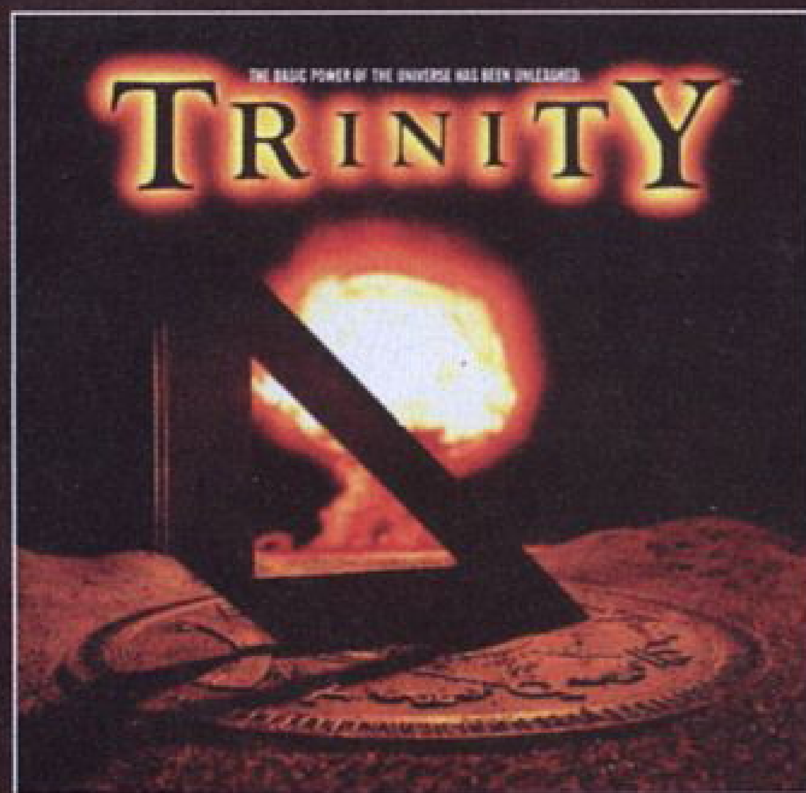
故事终于讲完了，而公主的含义究竟是什么，笔者其实也无需再多说，一切都在上面的故事里。在本文"二、时间的故事"中曾分析过提姆的人物形象和性格，现在来看，他就具有典型的科学家性格：孤僻执拗，交际能力差，即使和父母爱人也很难沟通，不喜欢被拘束，似乎他惟一的乐趣就是工作。而公主代表着原子弹这一含义，在游戏的真正结局中也有体现。当收集到7颗隐藏之星后，在"时空幻境"关卡中就有机会找到最后一颗星星，而更为重要的是能够在此关卡中找到公主，当你碰到公主的一刹那，传来巨大的爆炸轰鸣声响。是的，"公主"爆炸了。历史上洛斯阿拉莫斯的科学家把"胖子"、"小男孩"作为原子弹的代号，"公主"对于制作者Blow来说，就是原子弹的一个代号。

●影响《时空幻境》的作品4

三位一体

（布莱恩·莫里亚蒂）

这是一款1986年发行的电脑软盘游戏，其类型为互动电子小说。由布莱恩·莫里亚蒂撰写故事并由一家名为Infocom的公司发行。故事的主角是一名从美国到英国伦敦度假的游客，当他正在享受自己在伦敦肯辛顿花园最后一天的假期时，一连串的怪异事件莫名其妙地发生了：成群的保姆堵住了花园的出口不让他离开，而最糟糕的是，此时远处的地平线出现了一道闪光，苏联的核导弹向英国发射过来，正在此时主角的面前冒出一扇悬停在半空中的门，无论门后面是什么，再糟也不会比碰到核爆炸更糟吧。于是主角跳入门内，等待他的是一个拥有各种奇形怪状生物的异世界。在这个时间和空间都完全混乱的世界里，玩家需要用键盘输入指令查看各种物品获得线索从而使得故事层层推进。在故事的最后，主角会来到1945年7月16日美国新墨西哥州沙漠的"三一试验场"，见证世界上第一颗原子弹的诞生。



▲公益广告时间，因为这款游戏就算你想玩也很难买到了。

这虽然是一款游戏，不过由于采用了电子小说的形式，文学性非常强。游戏的故事设定以进入奇幻怪诞的异世界为背景，这在不少儿童文学作品中屡见不鲜，布莱恩·莫里亚蒂也参考了不少儿童文学，像进入异世界的设定则来自于英国作家刘易斯·卡罗尔的《爱丽丝梦游仙境》。另外游戏中还引用了不少名人名言。《时空幻境》在追求文学性和艺术性的目的上，和这款游戏是一致的。同时，这款游戏还间接证明了《时空幻境》和原子弹千丝万缕的联系。

Part.5 时间的秘密

“至少，我想要《时空幻境》来证明即使一个人制作一款游戏也是可能的，并且在制作过程中能够随性地加入某些元素，而不仅仅只是让它好玩。”

——Jonathan Blow，《时空幻境》制作人

Blow就像一个淘气的孩子，总爱把自己珍贵的玩具东放西藏在游戏的各个角落，然后看着你在游戏里一点一点慢慢地发现和寻找，他才会躲在游戏背后偷笑。除了前面所揭示的关于《时空幻境》的主要剧情和线索解疑，在游戏的很多细节上，也留下了他个人独特的“玩具”。

在最后这部分，笔者选几处来挖掘一下，如果对游戏有更多的兴趣，就请亲手玩一下吧。

●谁见到过风

在游戏STAFF演示名单中一开始便引用了一首诗的前四句。全诗如下：

谁见到过风?

谁见到过风?
你没有，我也没有；
但当树儿低下头
便是风儿经过时。

谁见到过风?
你没有，我也没有；
但当叶儿在颤抖
便是风儿正穿过。

原诗作者是英国女诗人克里斯蒂娜·罗赛蒂(Christina Rossetti，1830—1894)，其作品风格以抑郁忧伤、凄婉深沉而闻名，这以她单恋15年至最后终身未嫁的身世有关。制作者Blow摘选这首诗除了表达对这首诗的喜爱之外，在游戏通关后SATFF演示名单的最后还会出现《谁见到过风》的最后四句，只不过是以倒写句序的形式结尾。这样的目的一方面表明本作倒流时间的特质，另一方面或许也通过这首诗本身的寓意暗示着《时空幻境》不只是个单纯寻找公主的故事。制作者已经将关于公主真正含义的种种线索，隐藏在了游戏当中。

●蒙娜丽莎的“屁股”

对，你没看错，这不是蒙娜丽莎的微笑，而是蒙娜丽莎的那啥……这是游戏制作者给玩家开的一个玩笑，也是一位艺术家和世人开的一个玩笑。1530年前后，达芬奇创造了一幅在几百年后世人为之疯狂的作品《蒙娜丽莎》。1919年，美籍法裔艺术家马塞尔·杜尚对《蒙娜丽莎》的一个玩笑轰动一时，他在《蒙娜丽莎》的印刷品上，用铅笔把画中妇人涂上山羊胡须和小胡子，并在画作下方标以“L.H.O.O.Q”字样。“L.H.O.O.Q”是法语elle a chaud au cul的快读谐音，意为“她的屁股热烘烘”。其实杜尚之前也有过一个惊世骇俗的作品，他从商店买了一个男用陶瓷小便池，拿到美国独立艺术家协会展览，并将其取名为《泉》。一战过后产生的“达达运动”从总体上说是从无政府主义和虚无主义出发，以各种讽刺手法甚至恶作剧形式对一切艺术形式进行挑战和攻击，而杜尚也正是达达派的代表人物。《L.H.O.O.Q》就是这样一件“反艺术”的作品，它代表着对传统艺术的一种突破。Blow在游戏的“时空幻境”关卡便引用了《蒙娜丽莎》和《L.H.O.O.Q》，开始前半段追寻公主时是《蒙娜丽莎》，当时间倒转过来时便是《L.H.O.O.Q》。或许他也想表达自己在制作这款游戏时所做的突破吧，因为他曾坦言自己为了这款游戏“抛弃了许多游戏的设计规则”。



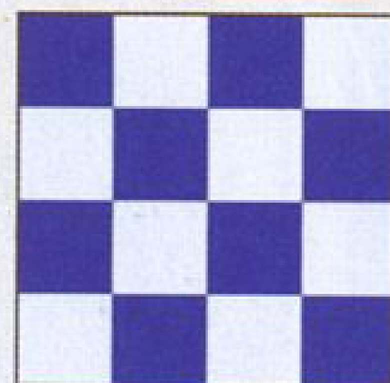
■杜尚的“神作”《L.H.O.O.Q》。

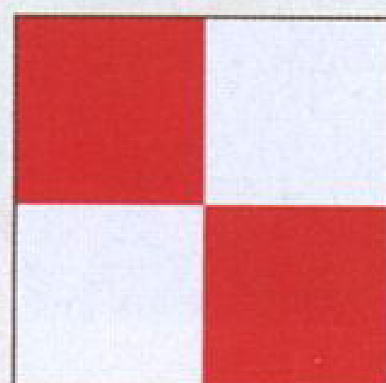
●旗语


■在每个世界的城堡前都挂着一面旗帜。

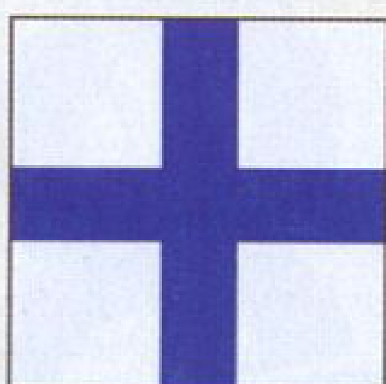
你有没有想到，其实在通过每个世界时城堡前悬挂起来的旗帜，都蕴含着某种含义？这就是旗语。早在18世纪末，航海信号旗就作为军舰和商船的重要通信手段，被各海运国家广泛采用。由于海上环境复杂多变难以预测，随时都可能遇到一些突发的险恶情况，为了避免各船只航海人员交流时由于语言不通或者其他难以沟通的情况，世界各国统一组织制订了《国际信号规则》这一国际通用语言，通过打信号旗等方法进行航海时船只间的沟通，我国于1975年7月1日开始实施该规则。

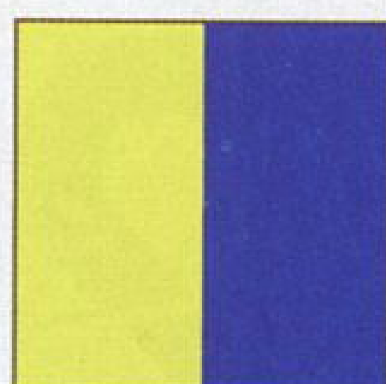
在国际信号旗中，有26面字母旗，每一面字母旗代表一种含义，《时空幻境》世界2到世界6中的五面旗帜均来自于其中。


▲世界2的代表字母N，表示“不，不要”。


▲世界3的代表字母U，表示“你正在接近危险”。


▲世界4的代表字母L，表示“你应该立即停下来”。


▲世界5的代表字母X，表示“终止你的意图”。


▲世界6的代表字母K，表示“你需要停下来，我希望与你交流”。

这些旗语仿佛就是公主不停的告诫，暗示提姆正在不断接近无法挽回的悲剧当中。而最后“尾声”关卡中降下的一面长方绿旗，则常见于赛车(如F1)的旗语中，它表示前方没有危险，可以顺利通过。这里的含义不言自明：因为你没找到公主，所以你没有遇到危险。

●特别致谢

在游戏的STAFF演示名单中，有一份“SPECIAL THANKS TO”的致谢人名单。Blow在制作《时空幻境》时可以说深受他们的影响，并植入了他们不少的创作理念。除了本文中介绍过的伊塔洛·卡尔维诺(《看不见的城市》)，阿兰·莱特曼(《爱因斯坦的梦》)，布莱恩·莫里亚蒂(《三位一体》)之外，笔者再简要介绍下另外4位人物。

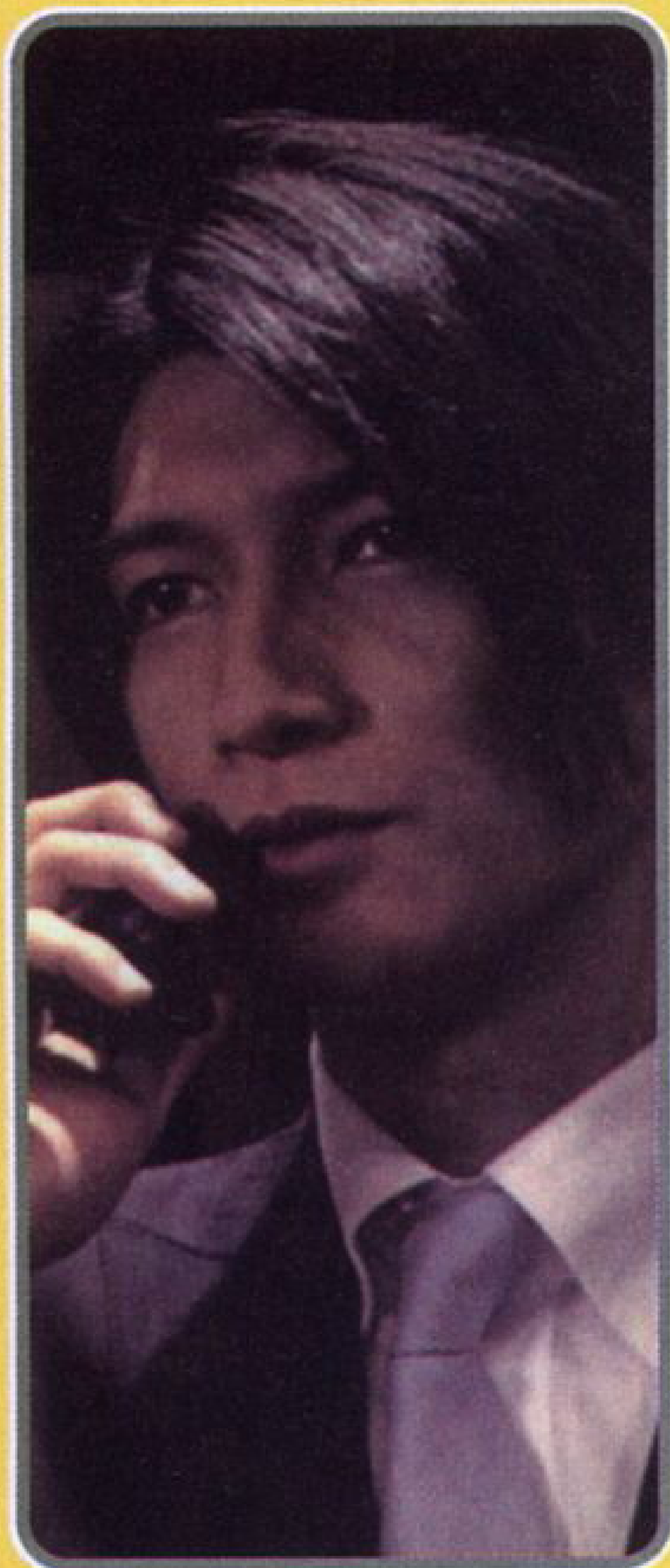
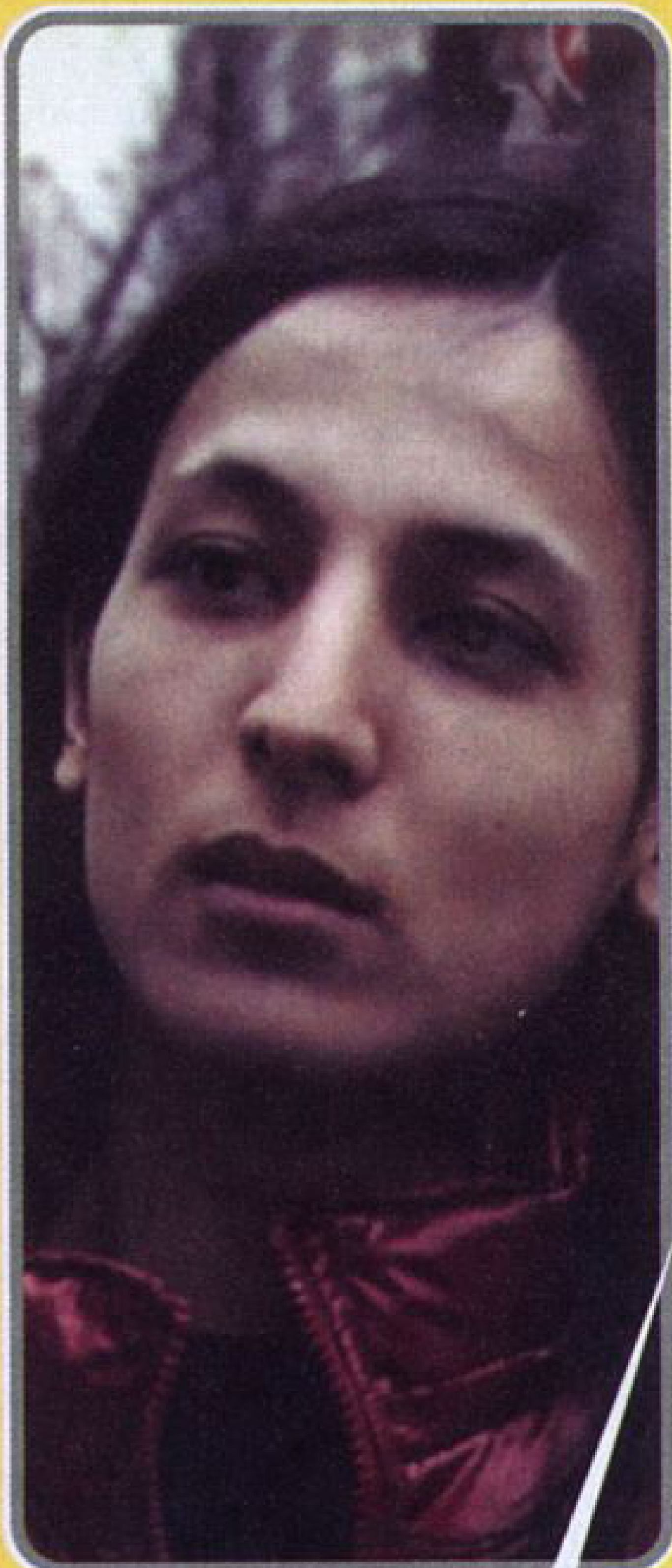
威廉·L·劳伦斯(William L. Laurence)：记者，二十世纪四十年代以报道科学界的新研究新发现而闻名，曾两获普利策奖(美国新闻界的最高荣誉奖)。他是“曼哈顿工程”的官方记者，也是世界首枚原子弹爆炸现场的惟一一位记者。游戏中直接引用了他描述原子弹爆炸时那一刻的一段话。(注：在英文版的《时空幻境》STAFF名单中，此人的名字前面上标着数字“1”，与“尾声”关卡中引用的那段话末尾数字“1”相呼应，但是在中文版的STAFF名单中此人的名字前未标“1”。)

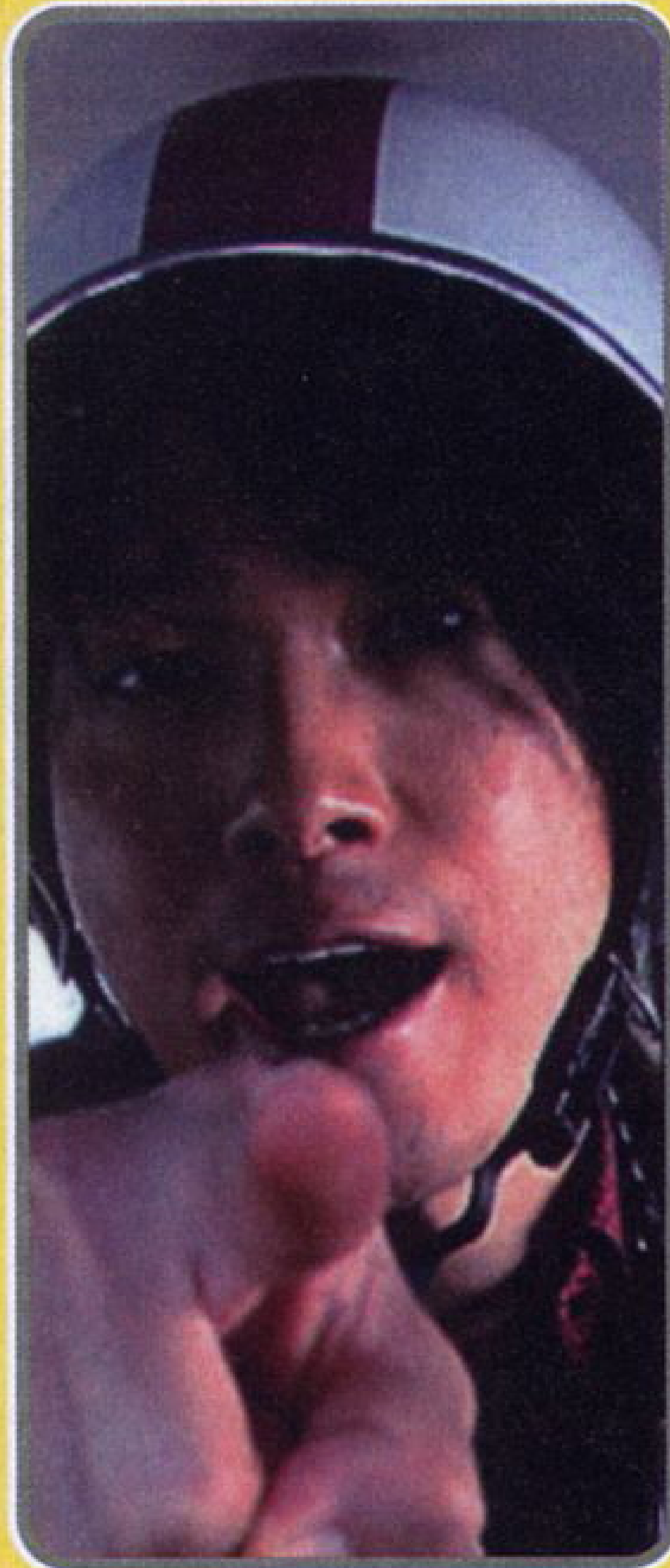
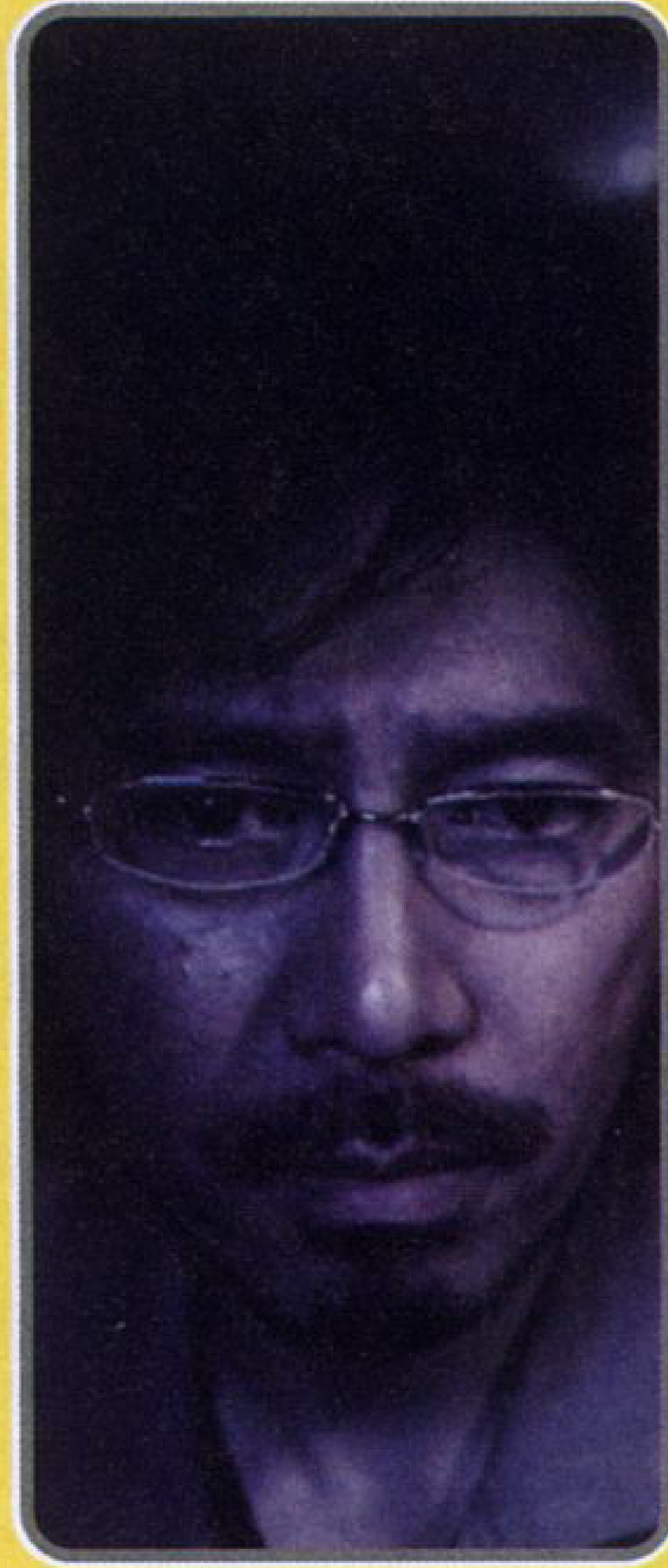
大卫·林奇(David Lynch)：美国电影导演。他独特的超现实主义风格让他赢得了影评界的诸多赞誉。其电影充满着诡谲、迷离、抑郁、阴暗。他评价自己的电影“有关困惑、黑暗的。你可以说它是真实的，也可以说它是虚无的。它不是一个梦，但也不是现实”。这种穿梭在真实和虚幻之间，游离在现实和幻想之间的叙事手法正是大卫·林奇电影的最大特色。其代表作有《蓝丝绒》、《我心狂野》、《穆赫兰道》。

米洛拉德·帕维奇(Milorad Pavic)：塞尔维亚作家，其小说的最大风格就是打破文学作品的传统形式和结构，打破一本书从封面读到封底的传统阅读习惯。他曾说“我一直尽力消除或者说毁灭我小说的开端和结尾”，这一点倒是和《时空幻境》的故事结构有异曲同工之妙。他的小说《风的内侧》(Inner Side of the Wind)就有两个开端，无论从书的哪一边读都可以。《茶画风景》(Landscape Painted With Tea)整本书的结构就像一个纵横字谜，不同的阅读方法就会有截然不同的内容。《哈扎尔辞典》是他惟一有中译本的作品，该书分阴、阳两个版本，他在授予版权时就提出须同时翻译出版《哈扎尔辞典》阴本和阳本。但阴、阳两本书仅有十几行文字有所不同，其中的奥妙讳莫如深。

丹尼尔·恩格保(Daniel Engber)：《Slate》在线电子杂志的资深编辑，撰写了大量科学新闻报道，常常以科学的角度去解释现实生活中大家感兴趣的一些话题。也为《探索》、《科技新时代》(Popular Science)、《华盛顿邮报》等报刊撰稿。笔者尚未找到他与Blow以及《时空幻境》之间的明显联系，可能是他的著作对于游戏设计上有所启发。

文 六段音速 美编 木仙

428

封锁された涉谷で

作为 Chunsoft 音响小说最新作的《428》，采用了由多个世界观构成一条主线的做法。但与《街》那种描写 5 日间所发生故事的作品不同，《428》将全部内容限制在了 1 天内，使得游戏更紧凑，给人的感觉也更像惊悚与悬疑并重的《24》。制作方为了让不同的世界观看起来彼此独立，特意设置了 5 个主人公，每名主人公各自的故事风格也截然不同。可以的话，我很想把全部角色都纳入这篇小说，但限于篇幅原因，最后只能忍痛割爱，选了加纳和玛丽亚两个人。在我看来，前者的地位最接近玩家在游戏中的化身，而后者则是整个故事的最核心人物。另外需要说明的是，出于同样的理由，小说对部分剧情进行了删减。待日后有缘，我们再行补完。

暗云

还有 2 分钟。

头脑中暗自默念着。与秒针那不紧不慢的动作相反，此时的加纳慎也，绷紧了每一根神经。时间是上午 9 点 58 分，不知不觉眉头皱到了一起。虽然加纳不是那种神经质的性格，但也跟天生乐观之类的词无缘，放松心情对他来说比大案更加棘手。绝对不能失败！因为……

这个任务人命关天。

人群穿梭往来，目标真的会出现吗？何时？从哪里？如何现身？涩谷交叉路口今天依旧人头攒动，但没有人注意到，刑警们已经悄无声息地混在其中了。还有 1 分 30 秒。加纳的眼睛再一次看向手表，从刚才到现在竟然只过去了 30 秒。被调到涩谷警察署刑事科强行犯罪系已经一年多了，但参加如此大规模的搜查行动对他来说还是头一回。

加纳抬起头，视线落在了不远处**八公像**下方站立的年轻女性身上。川流不息的人群中，女孩弱小的身躯和她手中的笨重提箱形成了鲜明反差。女孩名叫大泽瞳，今年 19 岁。她手中握着的手提箱里，装有 5000 万日元现金。就在昨天晚上，瞳的双胞胎姐姐玛莉亚遭不明身份的歹徒绑架，犯人打电话指名叫瞳带着赎金在涩谷八公犬塑像前等待交易，而这笔钱就是赎金。距离交易时间已经所剩无几，四周却依然没有任何动静。

“喂，加纳。”就在他瞪着手表上的秒针心急如焚时，坐在路边的流浪汉突然低声叫起了他的名字。

“表看得太勤了。当心被察觉。”这一说，加纳才意识到自己的举动在旁人看来有多么显眼。赶忙装着若无其事的样子整了整衣领。

“你紧张过头了。放松点。”流浪汉接着说。

“笹山前辈看着才更可疑。哪有这么多话的流浪汉。”加纳回敬道。

笹山裕二，涩谷警察署刑事科的巡查长，是比加纳年长 5 岁的前辈。只要是有潜入搜查的地方，就可以看见他五花八门的变装身影。本人虽然一直强调是搜查需要，但在署内时常被说成是变装狂人。

“老板，行行好，给点零钱吧。”笹山突然扑过来，一把抓住加纳的衣角。

“等……请快放手。”一靠近加纳才发觉，笹山身上散发出一股难闻的味道，显然是多日没洗过澡了。

“如何？像样多了吧？”笹山嬉皮笑脸地说着，任凭加纳怎么推，始终粘在他身边不肯离去。

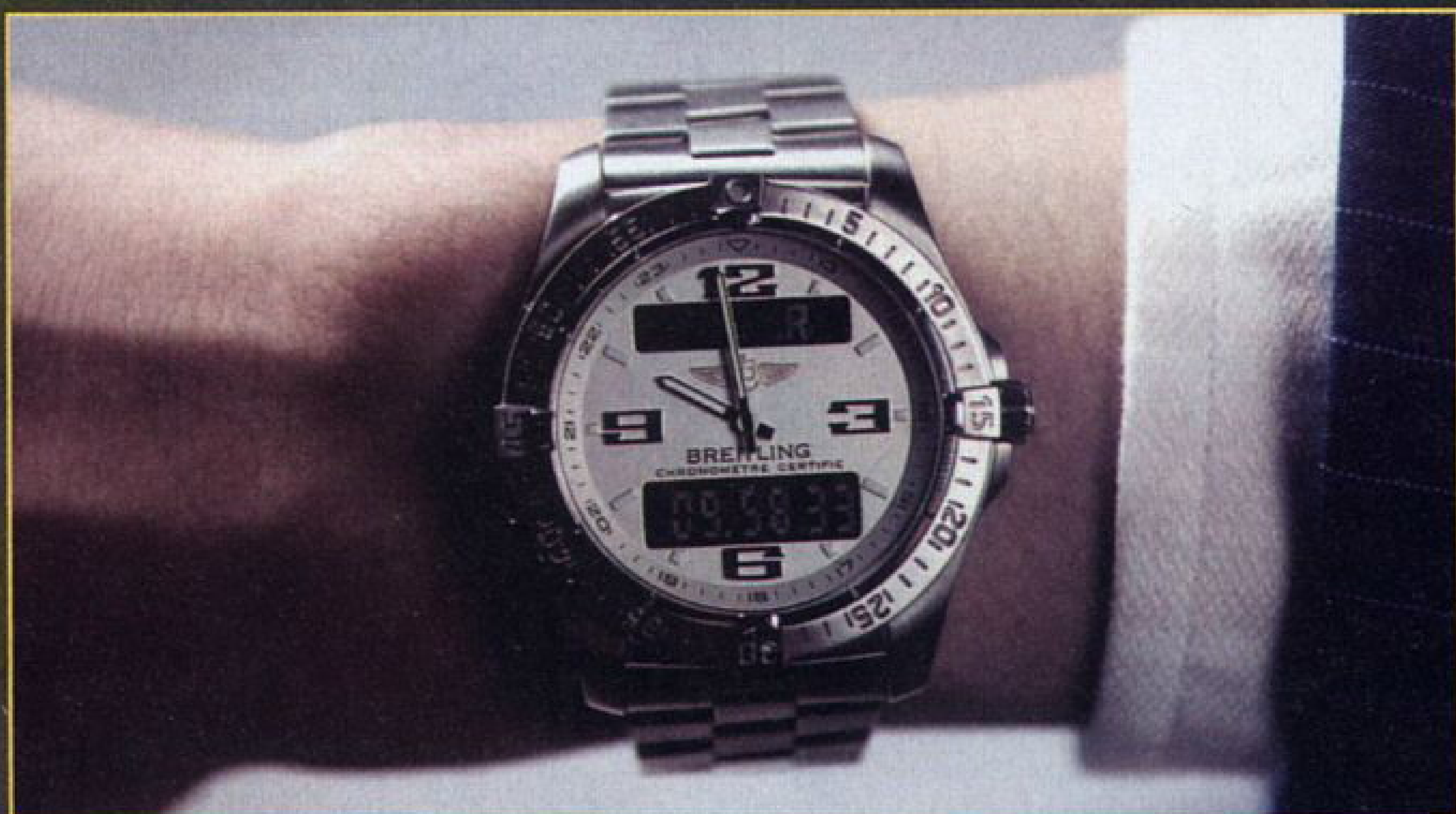
“……笹山前辈，拜托你认真点好吧。”与紧张过度的加纳不同，笹山总是一幅轻松愉快的模样。当然这也不是毫无理由，加纳他们被配属的地点距离赎金交易现场的八公像尚有一段距离，而在八公像附近埋伏的，都是从警视厅调来的探员。加纳他们的任务，说到底不过是支援。

“交易时间到。搜查人员各就各位，留意可疑分子行踪。”耳机里传出的是本厅管理官久濑宏二的声音。到去年为止他还是涩谷警署刑事科的科长，也是加纳他们的老上司。

指定的交易时间早就已经过了，形似犯人的目标依然不见踪影。“话说回来，一点动静都没有啊。”笹山在一旁小声嘀咕着。

“目标出现了！”正说着，耳机中突然传来了久濑的喊声。“20 岁上下男性。戴花头巾、穿黄色上衣哟。”

久濑虽然平时总是黑着个脸少言寡语，但紧张起来的时候，话语里总会莫名其妙地带出一些很有女性特征的口头语。听到这熟悉的语调，加纳和笹山赶忙朝八公像的方向望去。靠近瞳的是个 20 多岁的小伙子，正试图跟铜像前的瞳搭话。他手里捧着一摞 A4 大小的纸张，一边冲瞳不停地说着什么，一边从中抽出一张要递给她。但瞳似乎完全没有



八公像 涩谷站八公出口正面广场上的八公犬铜像，是涩谷的标志性建筑之一。这里的十字路口连接着商业街、道玄坂和文化村通路等地，因此人们喜欢选这里作为约会碰面的场所。

要理会的样子，不管小伙子如何低三下四地试图将纸塞给她，瞳就好像跟身后的八公像同化了一般，只是那么一动不动地站着。见此情景，小伙子也只好知趣地离开了。

“看来是搞错了。”笹山长出了一口气。“大概是搭讪吧。那位小姐，长得蛮可爱的。”

说起来，瞳确实可以被归入可爱型的那类女孩。娇小的身材、水汪汪的大眼睛和那头乌黑的长发，应该是不少男孩子梦寐以求的公主形象吧。

“不过嘛……”听到“不过”这个字眼时加纳已经预料到事情不妙，但笹山还是抢着把话说了出来。“可不如我家小美啊。”笹山上个月才刚刚结婚，他嘴里念叨的小美是新婚太太的名字。“加纳，结婚很棒的哦。超爽啊。你也赶快找个老婆告别单身吧。”最近的笹山几乎天天都要聊起结婚的话题，在加纳看来已经有点不厌其烦了。

“我说笹山前辈，你稍微认真点行吗。”更糟的是，“认真点行吗”这句话也快变成加纳的口头禅了。

“知道了，知道了，玩笑到此为止。”看到加纳一脸难色的笹山说着，视线再次回到了瞳的身上。加纳则无奈地小声叹了口气，不过话说回来，不知不觉间紧张情绪因此舒缓了很多，看来多少还是应该感谢笹山的功劳。

与小伙子接触后又过了几分钟，瞳的模样看起来越发地辛苦了。5000 张 1 万日元的纸钞大约 6 公斤，再加上笨重的手提箱，如此漫长的等待对女孩柔嫩的手臂来说实在是有如拷问般残酷。即便如此，瞳依然双手紧紧抓着手提箱不敢放开，更没有图省力放在地上，希望早一刻解救姐姐的迫切心情全部被加纳看在眼中。

绑架发生在昨天下午 7 点，根据警视厅的情报，案发现场是绿山学院大学附近的 LL Dinner 餐厅，被绑架的是该大学学生大泽玛莉亚，19 岁。据目击者称，她当时被一名不明身份的男子强行拖上一辆蓝色货车后失踪。报案的目击者，是玛莉亚的双胞胎妹妹大泽瞳。瞳和姐姐原本计划一起出席绿山大学的一场留学生联谊会，可她自己因为搞错了开始时间而迟到了 1 小时。结果却碰巧在窗口目击到玛莉亚被带上车的场面。另外一位目击者，是瞳和玛莉亚所在大学的英语老师，操着一口蹩脚日语，总是一脸亲切微笑，名叫里兰德 · 帕尔玛的外国人。经过初步调查，本部决定将警员分为 2 组，一组前往赎金交易现场涩谷抓捕罪犯，另一组进驻受害者家中收集情报。

距离约定的时间已经过去了 20 多分钟，犯人依然没有与瞳进行接触。“难道，行动暴露了？”加纳脑海里浮现出一丝不安。

“别急，那样就正中犯人下怀。”笹山在一旁不紧不慢地说道。



“但是，为什么犯人偏偏选涩谷交易。”自从犯人打来威胁电话时起，加纳心中就暗自生疑。

“肯定是为了方便趁乱抢夺赎金，这还用问吗。”笹山不假思索地回答说。

“既然如此，为什么不选新宿、银座，偏偏要挑涩谷？再说，行人众多的街头虽然方便犯人藏身，同样也方便警方实施诱捕。”事实上，就在瞳所站的位置半径 50 米内，已经埋伏了几十名刑警。这对犯人来说，风险之大不言而喻。

“我说你啊，想太多了。”笹山的口气听起来有些不耐烦。

“没那回事。”说着，加纳从口袋里取出了笔记本，这个笔记本被他称为“刑警之魂笔记”，无论何时都随身携带。“你看，这个！”加纳一本正经地翻开笔记本中的一页，上面用黑色油性笔写着：刑警心得第 89 条，看起来无关紧要的线索，也必定有其意义所在。其实这个本上记录的，都是涩谷警署警部补**建野京三**说过的办案心得。建野对加纳而言，也是如同人生目标一般的人物。在这次的任务里，建野担当大泽瞳的专门保镖，只是为了避免瞳对警员的存在过度意识，这些消息并没有被事先告诉给她。不管别人怎么想，对加纳来说，建野的话不容怀疑。3 年前，他曾经在一次金融公司胁迫案件中亲眼目睹了建野的胆识。当时犯人浑身浇满汽油，打算放火与被困在大楼里的人质同归于尽。就在现场所有人都束手无策，解救工作陷入僵局之时，建野毫不犹豫地将汽油倒在自己身上走进了大楼，最终成功说服犯人并将其逮捕。那时建野的一举一动，对如今的加纳来说依然历历在目。

“出现了！”耳机中再度传来久濑兴奋的声音。“穿黑色风衣的外国人！年龄 30 岁上下！”加纳定睛一看，距离瞳大约 5 米开外的地方，一个面无表情的外国人正快步接近。

“终于出现了吗。”笹山仿佛也预感到了什么，轻轻地咽了口唾沫。

外国人走近瞳的身边，俯下身在她耳边低语了几句，接着便伸手拿过了提箱。

“是犯人！”刑警们闻声一拥而上，很快就缩短了与嫌犯之间的距离。笹山和加纳见此情景，也跟着包抄了上去。

就在这时，意想不到的事发生了。接过手提箱的外国人突然转过身，冲着涩谷广场中央的十字交叉路口跑了过去。一瞬间，人行道的信号灯变成了红色，路边的人流立刻停了下来，车辆也跟着一齐驶出。嫌犯仿佛算计好了信号灯的变换时机，毫不犹豫地跑过了十字路口，转眼就消失在了茫茫车流中。面对这样的自杀行为，跟在后面的刑警只得停下追赶的脚步，最后还跟在外国人身后的，就只剩下加纳自己。



“别乱来！”背后传来笹山的呼喊。可此时的加纳已经顾不得许多，在一片此起彼伏的紧急制动和汽车喇叭刺耳的尖叫声中，加纳追着外国人的足迹穿过路口来到了马路的另一侧。还差一点。加纳心中想着，眼睛瞄准了外国人的脚。就在他准备飞身擒住对方时，耳机里突然传来了久濑的声音。

“慢着！抓捕暂停。！”

“唉？”这突如其来的命令让加纳一时间有些不敢相信自己的耳朵。

“先跟着他！主犯另有其人哦！”

事到如今还讲这些干嘛，最初的计划不就是当场逮捕嫌犯吗？久濑的命令让加纳感觉无法理解。

“捕捉班，立刻跟踪犯人。鉴定班，开始照片比对。抓紧时间！”久濑继续通过无线电发号着施令。

就算外国人是被雇佣，现在警方介入一事已经曝光，不迅速逮捕犯人的话，人质的安危必然受到威胁。久濑之所以改用跟踪战术，大概是对搜查网的配置自信十足，但假如……假如犯人事先就策划好了突破包围将赎金抢到手的方法……加纳脑子里又浮现出了刑警之魂笔记上的醒目字句。刑警心得第 12 条：永远做好最坏的打算。

放任犯人逃跑的危险性太高了，不能就这么直接把任务甩给追捕班撒手不管。抱定了这个念头，加纳再次加快了脚步。此时外国人已经逃进了街边的小巷，这里的道路如迷宫般错杂，一旦跟丢就很难再捕捉到目标。看来这老外已经事先熟悉过了涩谷的地形。加纳心中想着，眼见外国人冲出了巷子直奔路边的人行天桥。这是要往哪逃？加纳有点暗自纳闷。不是要利用地形甩掉警察吗？只见外国人跑上天桥便渐渐放慢了脚步，紧跟在后面的加纳这时也已经追了上去，看着外国人不紧不慢地转过身来。可下一刻发生的事，却是加纳万万没有料到的。外国人脸上露出狂妄的笑容，拿起手提箱，毫不犹豫地扔到了桥下。

加纳急忙跑到桥边往下看。道路中央，一名骑摩托车的黑衣男子正等在那里。“中计了！”他狠命咬了下嘴唇，转身跑下了桥，可摩托车此时早已发动，向着代代木方向疾驰而去，远远留下一个背影和一串尾烟。加纳转过头朝天桥的方向望去，刚才扔掉箱子的高个子男人也不见了踪影。

“犯人将赎金交给了骑摩托车的黑衣男子，目前正向代代木方向逃跑中！”加纳仿佛要把怒火一口气发泄出来，一边冲着话筒大声向久濑报告，一边返回桥上寻找黑衣人的踪影。虽然可以基本确定犯人钻进了桥下出口方向的小巷里，可早已经超出了能够追踪的范围，自己最有信心的奔跑能力此时也只有望尘兴叹的份。向着外国人消失的方向，加纳把牙齿咬得咯咯作响。现在只能寄希望于其

建野京三 4 月 28 日这天，涩谷署警部补建野京三授命埋伏在赎金交易地点附近保护大泽瞳，却在任务途中意外接到了儿时好友远藤大介的电话。听过大介的恳请后，建野下定了一个决心。

他警员尽快拦截逃走的摩托车了。

"指挥车通告全体搜查员。"耳机中传来久濑的声音。"骑摩托车的黑衣人，在宫下公园将手提箱传递给了另一名外国男子。"

"唉？"加纳不觉吃了一惊。为什么不就这样骑着摩托车逃走，而是再次接力手提箱呢？

"黑衣人已经抛弃摩托车逃亡，现在接到手提箱的外国人正向道玄坂方向移动中。各搜查员注意，现在捕捉班兵分两路追踪，但不要逮捕嫌犯，继续进行跟踪。"

"道玄坂啊，还好离这里不远。"加纳自言自语道。罪犯的举动显然超出了之前的预想，现场的情况已经不是本厅所能管辖的范围之内，眼下能做的就是临机应变尽力而为了。想到这里，加纳重新振作精神，向着道玄坂方向跑去。

我是谁

好热。

实在是热得受不了。感觉就像蒸桑拿。走在街头的少男少女们，哪个不是一身清爽的打扮，唯独我被闷在不爽指数100%的炎炎夏日里。视线这么狭窄，连呼吸都特别费劲。

哈、呼、哈、呼……

喉咙好干。好想喝冰冻的麦茶。在这么下去非得脱水不可……

说实话，也怪我不自量力。谁知道穿布偶服居然会受这么大罪，根本不是我这样的柔弱少女能干的活。现在想起来，那些拍特摄片的演员们真的好伟大。顶着那么重的服装，忍着如此难熬的酷热，还要在镜头前表演各种动作，我光是这样站着就已经精疲力竭了。

但是，今天无论如何都要赚到那笔钱，现在不是泄气的时候，还不能放弃……

"备受瞩目的减肥饮料'燃脂神锤'！"我一边扯着嗓子高喊，一边伸手向路边的行人递出瓶装的试饮品。"请品尝一下！"

果然还是不行……不管我怎么拼命招呼，还是没人愿意停下哪怕一秒钟。篮子里的试饮品一点也不见少，这样下去打工费准得泡汤，一天的辛苦也会白费……

"喝了就苗条！不用运动，不用节食！"我再次提高嗓门大喊。"变苗条，变苗条，想怎么苗条就怎么苗条！"

周围的视线好冷。说不定这会已经被人家当成是靠贩卖歪门邪道商品赚取暴利的黑心商贩。其实连自己都觉得是在信口开河。如果只是喝就能减肥，大家哪还用那么辛苦节食锻炼。可话说回来，这试饮品又不要钱，拿一支尝尝也少不了什么，为什么就是没人搭理，我这边可是冒着酷暑在拼命啊！眼看距离贩卖会开始的时间越来越近，心中还是不断地鼓励着自己。要加油。为了打工费。以送出第一瓶为目标。等下一个行人经过时，无论如何要把饮料递出去。瞄准了迎面走来的上班族，我硬着头皮迎了上去。

"新时代减肥饮料'燃脂神锤'。请您务必品尝一下！"

上班族脸上流过一丝打心底里厌恶的轻蔑神情，侧身避开我远远走开了。刚才好不容易积蓄起来的热情一下子就归了零。说起来，另外那个打工的情况如何？

"今天下午1点将在野金大厦召开贩卖会。"公鸡先生那边似乎进行的非常顺利，看热闹的人围了一大圈，试饮品一转眼的功夫就被拿了个精光。我这边明明这么冷清，究竟哪里有什么不一样？

眼看涩谷站前的大钟指向了11点，街头试饮品的发放差不多就快结束，得赶快去准备贩卖会了。终于能脱下这身布偶装虽然很开心，但篮子里剩下的大量试饮品却依旧沉得要命。结果惨不忍睹，但自己确实努力过了。只求老板不要扣钱就好……

"什么啊，居然还剩下这么多？"公鸡先生走到我身边，用女性的声音问道。

"嗯……谁都不愿意拿。"我委屈地回答。

"我说你啊，有没有好好看人啊？"

"唉？"

"比如结伴外出的女生或是看上去很闲的大婶什么的，要盯紧这样的人才行。"



这种事我从来都没有想过。不过让她这么一讲，既然是减肥饮料，那是得考虑对象的问题，递给那些满脸愁云的上班族，不被无视才怪。

"真拿你没办法。来，剩下的都给我吧。"公鸡先生说着，把没有发出去的饮料全部塞到了自己的篮子里。"为了不露馅，没发出去的全部喝掉。"

"唉？全、全部？"

"对，全部。"

公鸡先生的话听起来是那么自信。试饮品还剩下不少，面对如此慷慨相助的人，我的眼眶不觉一阵湿润。"真抱歉，麻烦你了。"我弯下腰给她鞠了个躬，布偶的脑袋摇晃着发出咕隆咕隆的响声。

就这样，我跟公鸡先生离开涩谷站，向着市街中心的野金大厦方向走去，下午"燃脂神锤"的贩卖会就在那里举行。这次打工的日薪是1万日元，如果能卖出100瓶的话还可以再提成1万日元。所以今天横竖也要卖出100瓶才行，因为我现在就需要拿2万日元的薪水，为了能买回那条项链……

与那条项链的邂逅是在今早。街角一家不起眼的**杂货铺**，无意中经过门口的我，一眼就被店头摆放的那条红色项链吸引了。真的是一种不可思议的感觉，这就叫既视感吧。我仿佛被项链牵引着，不知不觉地走进了店里。

这是……属于我的……

真的非常想要。不，应该说命中注定才对！无论如何一定要把它弄到手，而且是越快越好。项链的售价是4万日元。我迅速掏出钱包确认，但不管怎么翻都只有2万。到底该怎么办才好……

遇见柳下纯一，也就是我现在的雇主，是离开杂货铺不久后的事情。现在想起来，自己当时真的是蠢到可以。可为了项链，也只好在这骗人的减肥饮料身上赌一把。说起这个"燃脂神锤"，也着实叫人无语。据柳下讲，这东西原本是当年从美国引进的一种保健饮料，但由于代理意外倒闭，还没有开卖就销声匿迹了。后来，柳下被人一通忽悠，竟然用100万日元全部包了下来。他这人整天盘算的，大概就只有像这样不着边际的发横财计划吧。库房里东倒西歪堆着各种看起来毫无用处的垃圾，要么是柳下被骗买下的高价废品，要么就是他异想天开胡乱投资的失败品。"燃脂神锤"，大概属于前者。

不管怎么说，既然上了贼船就已经没有退路，现在只有寄希望于卖出足够数量的饮料来拿到那2万元的薪水。"加油！"仿佛是在给自己鼓劲。究竟是为了什么？心里总是如此焦急。可每当试图回忆起那个理由，脑袋后面就立刻一阵刺痛。那个不知何时留下的伤痕，似乎一直在试图提醒着我什么。

疑惑

道玄坂的前方连接着山手通路与国道246号交汇处，犯人很可能是想从这里利用车辆逃走。这样想着，手提皮箱匆匆赶路的外国人身影，很快又映入了加纳的眼帘……等等。既然如此，那中途为什么要放弃摩托车呢？加纳跟踪着外国人走上了路边的人行道，奇怪的是目标并没有选择山手通路或是246号线，而是走向了返回涩谷车站方向的路。究竟怎么回事？加纳心中越发感到不妙。犯罪团伙的行动仿佛是在扰乱搜查行动。

"在这么跟下去是浪费时间。"加纳对着麦克向久濑低声说道："人质的性命可能不保……"

"这是本部的判断。继续跟踪！"久濑没有跟加纳争论的打算。

还想再据理力争的加纳，却发现外国人在车站前再次将手提箱交给了其他人。又来？这帮家伙到底要这样重复到什么时候？见此情景，加纳与另外几名刑警只得再次分成两组，跟踪逃往两个方向的外国人。可手持提箱的外国人兜了一圈后，最终又绕回了涩谷电车站前，买了一张车票后就进了车站。刑警们原本以为犯人打算乘电车潜逃，可不想接下来的事情，就和涩谷赎金交易之后1个小时里黑衣人们的行动如出一辙。上了电车的外国人只坐了1站地就返回了涩谷，出站后不久第N次将装有赎金的箱子交给了一名高个子黑人。

由于本部的指示不变，刑警们也只得第N次分头跟踪。加纳觉得自己此时已经变得有些疑神疑鬼了。犯罪团伙的目的不是带着赎金潜逃吗？这几名外国人在交接手提箱后几乎一直在车站和道玄坂附近转悠，仿佛是在涩谷街头进行着一场奇妙的赎金接力。

"指挥车通告全体搜查员"。久濑的声音再次通过无线电传来。终于要下令逮捕犯人了吗？加纳心中想着，神经也跟着紧张起来。"在八公像前抢走赎金的外国男子身份已经确定。名字是特里克・加尔温。曾有过盗窃和非法交易违禁药物等前科。是涩谷外国人犯罪团伙头目。"久濑的一番

杂货铺 涩谷新近开张的一家很不起眼的小店，店内所有商品差不多都是店主安田大成走街串巷捡来的，有些是被丢弃，也有些是别人遗失，这条红色的项链则属于后者。



话让已经处于高度紧张的加纳，心中又添了一缕疑惑的阴云。这次诱拐恐怕并不简单，不是单纯的恐吓或外行人见财起意的犯罪，新的证据已经充分说明事态严重。

涩谷街头的手提箱接力已经进行了1个半小时，面对眼前这不断重复的奇妙情景，加纳也渐渐习以为常。犯人这样做的目的究竟是什么？是为了干扰调查吗？不，单是赎金接力的话最多只能拖延时间罢了。但拖延时间对现在的犯人来说又有什么好处？看着站在十字路口中间的外国人，黑色的风衣格外引人注目。说起来参加手提箱接力的外国人无一例外全都是一身黑色打扮，这未免也太奇怪了吧。如此扎眼的穿着，很难避开跟踪的视线，或者说，干脆就是为了引起警方的注意而故事为之。在跟踪不断持续的过程中，加纳心中的疑惑也跟着渐渐加深。这样下去放任犯人真的没问题吗？对人质的安危就这么置之不理吗？刑警之魂笔记第一页上的那句话此时浮现在了加纳的脑海中。

刑警心得第1条：该保护的东西决不放弃。这是基本的基本。

眼下该保护的东西，不正是被绑架的人质吗？若是换作建野前辈，毫无疑问会贯彻自己的信念逮捕犯人，就像3年前他将汽油浇在自己身上，舍身走入大楼说服罪犯拯救人质时一样。回忆起建野当时挺身而出的壮举，加纳就越发感觉再这么跟踪下去实在是没出息。这看起来毫无意义的赎金接力，却可能与受害者的安危息息相关。想到这里，加纳暗暗下定了决心。

“已经一个半小时了。”正巧，加纳与从后面赶上来的笹山会合了。

“这帮家伙完全没有要逃跑的迹象，只是不停地跟我们绕圈，究竟怎么回事？”

“可疑啊……”笹山歪着脑袋、眉头紧皱，显然也察觉到事有蹊跷。

“前辈，不如咱们前后夹击？”加纳小声对笹山说。

“等等……”笹山的声音听起来有些吃惊。

“就这样把接力手提箱的两个人一起逮捕。”面对加纳的提案，笹山没有出声。“搜查本部根本不是在考虑人质。我认为现在应该优先确保人质安全。”加纳依然没有放弃。

“你小子，这可是违反命令啊……”笹山的表情变得严肃起来。“不过……我跟你干。再这么下去我也快受不了了。”

确定了方案，加纳与笹山立刻分头行动，准备趁下一次手提箱交接时一前一后将两名犯人同时抓获。“准备好了吗？”远远望见笹山已经接近指定位置，加纳通过电话与他取得了联系。

“没问题。”笹山信心十足地回答道。此时目标正处在两人中间的广场上，没多久一个满脸胡须的长发男子走了过来，与手提箱子的外国人交头接耳了两句便接过箱子准备离开。

“笹山前辈，拿手提箱的那个交给你了。”加纳言罢收起电话，迈开步子一口气冲到了外国人的身后，一个飞扑便将他放倒在地。“你是……”这张脸加纳依然还有印象，他也是涩谷外国人犯罪团伙中的一员。“人质现在在哪？”外国人沉默不语。“回答我！”加纳一边大喊，一边伸手去掏背后的手铐。就在这时，外国人猛然发力，从怀间抽出一把匕首向加纳脸上划去。加纳下意识地向后一闪，勉强避开了刀锋，却因为失去平衡摔倒在地。趁着这个间隙，外国人起身向路边逃去。这时，一辆大型越野车飞驰而来，一个急刹车横在了路边。戴墨镜着西装的高个子白人推开车门纵身而出，挡在了手持匕首冲过来的外国人面前。“危险！”加纳冲着白人高喊。接下来的镜头就好像好莱坞动作电影。一声清脆的金属撞击声，墨镜男转身踢飞了犯人手里的匕首，趁其目瞪口呆之时快步上前，照着下巴又是一记迅雷不及掩耳的钩拳。就这一下，嫌犯便应声倒地，完全失去了意识。

“喂，你这家伙干什么……”就在加纳站起身想要理论时，墨镜男不慌不忙地走过来，弹了弹西装上的灰尘，用一口流利的日语讲到：“不是命令不许对犯人出手的吗？”

“你是……什么人？”

“美国大使馆安全科的。”墨镜男亮出自己的证件。

杰克·斯坦利——证件上职务一栏写的是安全助理官员。加纳扭头看了看他开的越野车，蓝底白字的牌照，是外务省所属的外事车辆。可一介外交官，哪有有权力随便介入日本警方办案。就在加纳打算继续追问时，接到了笹山的电话。看来那边的情况也不顺利，拿走手提箱的长发男子逃脱了追捕，笹山打算就这样自己继续追踪。



“你叫什么？”名为杰克的美国人面无表情地问道。

“涩谷警署的加纳。”

“加纳，从现在起你接受我的指挥。”

“为什么？”

杰克没有回答，只是掏出电话拨通了一个号码，接着便不知跟谁交涉了起来。不一会的功夫，他将电话递给了加纳，“你的上司已经批准了。”

“唉？”一脸迷惑的加纳接过电话。“是我，加纳。”

“混账东西！你在想什么！”电话里传来久濑的怒吼。这也难怪，不仅违反了命令，现在又跟丢了犯人，会有什么结果想也知道。

“对不起……”

“对不起管个屁用……我开除你。”

已经无言以对的加纳，无奈地低下了头。然而，最重要的不是服从命令而是保护人质。哪怕再遇到同样的情况，加纳觉得自己还是会采取相同的行动。这样的自己，或许真的不适合做警察吧。

“……你先暂时听那个白人的指挥。”

“唉？”虽说违反命令在先处罚在所难免，但突然叫自己服从外人的命令，加纳一时感到摸不着头脑。“为什么美国大使馆会突然介入？”

“少问东问西。服从命令。”

“请稍等一下，这到底是怎么一回事啊？”

电话那边久濑长叹了一口气，“我还想问呢。”接着便挂断了电话。很明显，这次的命令并非来自久濑，而是管理官之上更高层官员的直接指示。接力赎金的外国人和美国大使馆特工的接连登场，案件的发展速度出乎加纳意料。接下来还会发生什么？加纳握着手机，望着倒在地上的嫌犯，脑海中一片茫然。

邂逅

贩卖会出人意料地很快就结束了。不，也许意料之中这个词更贴切吧。减肥饮料“燃脂神锤”的真面目很快就被揭穿，柳下精心策划的反败为胜计划也宣告破产，恼羞成怒的顾客们最后把怒火全部发泄到了在场的3个人身上。好在身上穿着厚重的布偶服所以没有受伤，但想起自己为了筹备贩卖会东奔西走，现在却落了个人财两空的结局，实在是叫人心有不甘。

因为得不到之前许诺的打工费，公鸡先生把剩下的“燃脂神锤”全部扛走充数，服装租赁公司的人也因为敌不过胡搅蛮缠赖账的柳下而生气地离开。一片狼藉的会场里，只剩下依旧被闷在猫布偶装里的自己和蹲在地上陷入失落中的柳下。大概是因为已经山穷水尽，无论怎么安慰，柳下只是一个劲儿地抹着眼泪自暴自弃。那副窝囊废的样子让我越看越觉得可气，不知不觉便大喊了起来。**柳下**被吓了一跳，这才问起我来打工的理由。于是，我便将早上遇到柳下之前的经过，一五一十地讲给了他，讲着讲着，刚刚从仓库中醒来时那种不可思议的感觉，似乎也开始跟着在脑海中苏醒。

柳下听完一拍大腿，从鞋底里抽出了2张1万日元的纸钞。“这可是真真正正有假包换的最后存款了。”说着，他把钱塞到我手里。“去吧，把那条项链买回来。跟你的不幸比起来，我这点困难根本算不了什么。80天环绕地球的体力劳动也没什么了不起，大不了重新来过。”柳下说着攥紧了拳头，望向远方的那双小眼睛又恢复了生气。不管怎么说，总算是让他又重新恢复了自信，自己也有一种如释重负的感觉。

离开野金大厦，我握着好不容易赚来的打工钱，径直朝杂货铺走去。谢天谢地，那条项链还好好地待在货架上。更幸运的是，大概是因为之前

柳下 之所以会欠下巨款，一来是因为接连不断地投资失败，二来是因为柳下纯一痴迷COSPLAY格斗比赛并在其中投入了大量金钱，特别是对涩谷格斗俱乐部成员森田魅宫尤为崇拜。



在贩卖会上被顾客们围攻的关系吧，巨大的猫头布偶装破损严重，在杂货铺店长的帮助下总算脱了下来。被闷了一个上午，重见天日的感觉是如此美妙。虽然店长无意中提起项链是捡来的让人有点在意，但答应便宜1万元卖给我实在是意外惊喜。说起来，没想到我这人还蛮财迷的。不过也好，外套不知什么时候被扯开了一个口子，剩下的1万元正好可以用来买新衣服。

离开杂货铺，我继续往车站前溜达，不一会就找到了一家看起来蛮时尚的商场。门口的看板上有贩卖服装饰品等时尚产品的店铺介绍，看来应该可以买到新的外套。坐扶梯经过二楼的街机厅径直来到服装店，正巧看到中意的衬衫，我便挑了件尺码合适的走进试衣间。看着穿衣镜前的自己，一种奇妙的感觉在脑海中回荡。眼前的这个人，看起来有些陌生，又仿佛似曾相识。说起来，杂货铺店长为什么会问起我有没有做模特或是演员的双胞胎姐妹呢？

整理着衣服的时候，忽然觉得短裤口袋里塞着什么东西。掏出来一看，是张照片。上面的外国男人穿着黑色西装带着墨镜。"……这，是谁？"总觉得似乎在哪里见过一样。

这个男人……危险……

仿佛有个声音在耳边回荡。不知不觉间，一幅模糊不清的画面开始渐渐浮现。林荫道，树丛间，太阳从树叶的缝隙中射下一缕缕光线。眼前站着一个女孩，虽然看不清模样，但似乎是非常重要的人。女孩伸手掏出一张照片，灰色风衣的袖子下面露出手臂上奇特的黑色花纹。"这个男人很危险。千万不要接近。"女孩开口说道……

接着，思绪又回到了现实，记忆仿佛被隔离到了另外一个空间。看来这个外国男人似乎跟我有着某种联系。究竟是什么？不行，还是想不起来。可再这么琢磨下去也无济于事，于是我换好新衣服，重新整理过心情，走出店门准备乘扶梯下1楼。猛然感觉有什么冰冷的东西顶在了脖子上。唉？这个感觉是……

"别叫，叫就宰了你。"身后传来一声恶狠狠的命令。低头一看，果然，是匕首。等我反应过来，才发现自己已经被两个身材魁梧的外国人一左一右夹在了中间，胳膊也被紧紧地拽住动弹不得。突然间，一张张老照片一样的镜头，像幻灯片一样在脑海中闪现：

看起来像是中东的街道。我正被好几个男人挟持着。害怕的连声音也发不出来。周围虽然也有不少路人，但无一例外都装作视而不见。我被一步步拖进小巷深处。

救命……谁来救救我……要被抓走了……

就在这时，一个黑影从天而降。接着，好像只有一眨眼的功夫，刚才还想把我掳走的男人们便东倒西歪地躺在了地上。是谁？救我的究竟是谁？我拼命想抓住好不容易出现的记忆片段，试图从这些残缺不全的画面中找出自己的过去……女孩。对，没错。虽然记不起面容，但站在我眼前的，分明是个比我年纪还要小的女孩。

"快走！"耳边响起外国人粗暴声音的同时，头脑中记忆的重演也跟着中断。刚才的是什么？比起眼前抓住我的两个外国人来，回忆中出手相救的女孩更令我在意。等回过神来，自己已经被带到了大厦旁边僻静的小巷里。

"没想到跑这来了。真能给我找麻烦。"外国人说的话让我一头雾水。这个地方？找麻烦？

"你们俩……知道我是谁吗？"



两个外国人面面相觑。"……难道……是另一个吗？"

在把失忆的事情讲给他们听之后，两个外国人大概也动摇了，其中一个掏出电话，似乎是在向谁报告着什么。虽然搞不懂他们在打什么主意，但从对话内容来看，我可能是被这些外国人关在了仓库里。可为什么要抓我？刚才他们说的"另一个"又是怎么回事？难道，我是被跟什么人搞错所以才被抓的吗？这样的话，是谁呢？

越想脑子就越混乱。冷静，冷静。先把现在的情报一点点整理出来。我一边在心中对自己说着，一边开始回忆早上的遭遇。可以肯定的是，我醒来的时候确实是被关在仓库里。脑袋受伤应该就是失忆的原因。奇怪了，如果外国人抓我是为了监禁，为什么仓库门没有上锁？这样岂不是太大意了……不行。完全弄不懂。脑子里还是一片混乱。

"放开那女孩。"突然，背后传来陌生的声音。回头一看，一个中年男子正站在路中间，一只手拄着拐杖。

"你谁啊？"外国人的声音听起来有些慌张。

"我叫你放开她。听不懂吗？"中年男子说着，从上衣口袋中掏出了手枪。"快滚。不想死的话。"两个外国人见状拔腿就跑，小巷里只留下我和拄拐杖的陌生男子。

"你是……"声音也在跟着心跳颤抖着。

中年男子举着手枪，一步一步向我逼近。"大泽瞳……你是无辜的。"

深入

接到报告后不一会功夫，本厅的刑警们就赶到了现场，将昏迷不醒的犯人带上了警车。"你那种做法毫无意义。"看着被带走的犯人，**杰克**平静地说道。

"什么意思？"

"这不是单纯的盈利目的绑架。"

"即便如此，也应当优先考虑人质安全。"

"从现在起你要做的是优先服从我的命令。"

尽管加纳的口气里透露出明显的不满甚至敌意，但杰克却仿佛丝毫没有察觉一般依然自顾自地说着。

"刚才那家伙，你从他那打听到什么了？"

"没什么。"

"真的？"

一瞬间，杰克眼中的感情消失了。如寒风般刺骨的视线，仿佛要把加纳从头到脚看穿。这眼神……自从加纳入了刑警一行以来已经见过几次。不，不是美国大使馆官员那样的眼神。没错，是那种杀人不眨眼的罪犯的眼神。面对无形的巨大压力，加纳用尽可能镇定的例行公事口吻回答："没什么。不过，那家伙是以涩谷为中心活动的犯罪团伙成员。我知道他们经常聚集的地方。"

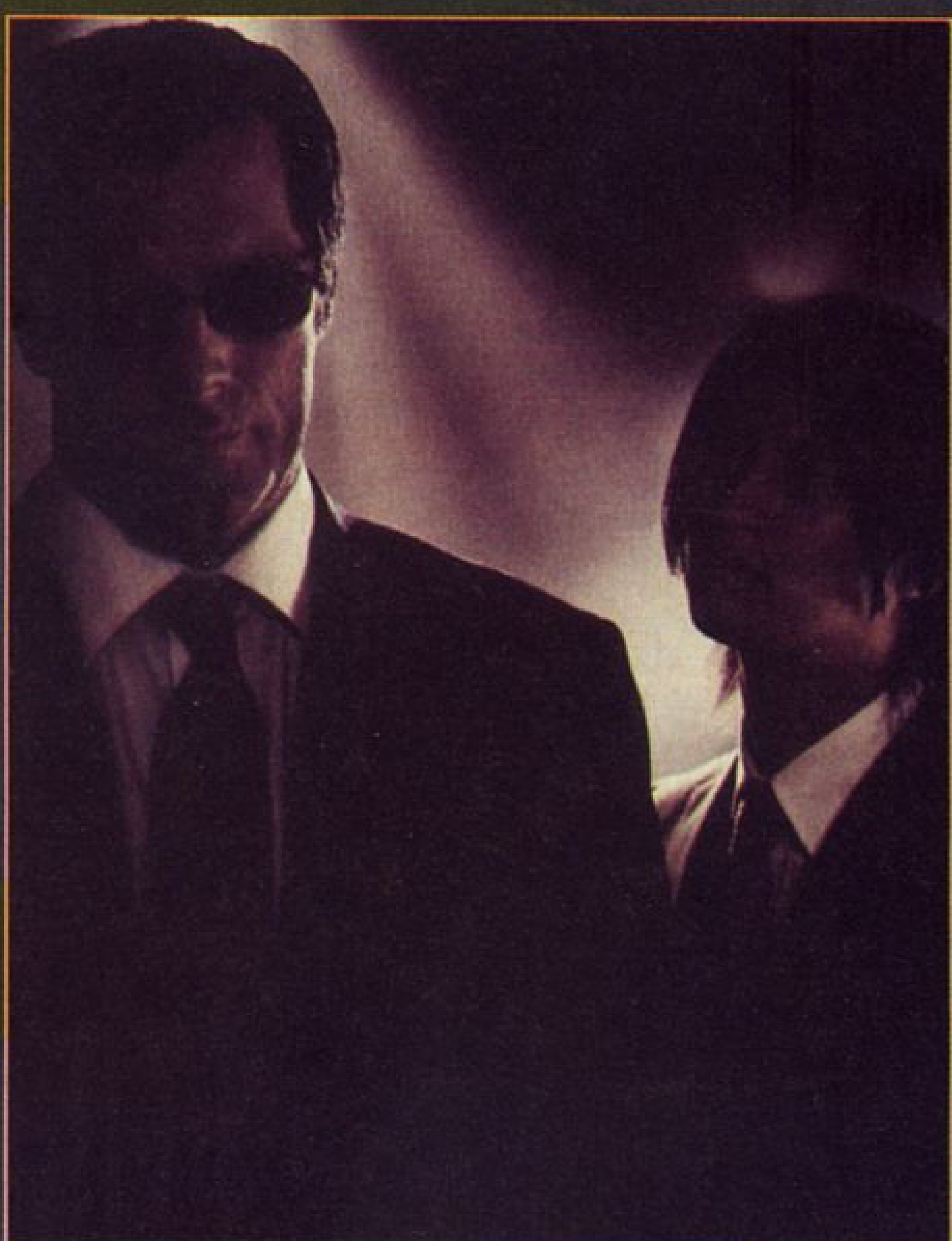
"坐我的车去，你带路。"杰克恢复了无机物一样的冰冷面容命令道。

加纳擦了擦额头上的汗珠，转身上了杰克那辆巨大的雪弗莱。这时，耳机中再次传来久濑的声音。

"指挥车通告全体搜查员。交易赎金的大泽瞳……目前行踪不明。"加纳简直不敢相信自己的耳朵，但久濑没有停下，"建野那里没有任何消息，跟我们这边也完全失去了联络呀。"

"怎么会……为什么……"像建野这样的刑警竟然会在搜查中与本部中断联络，这也就意味着他本人必然是被卷入到了什么难以预测的重大事件中。

驱车赶往外国人犯罪团伙聚集地的途中，由于道路异常拥堵，车流行进的十分缓慢，时常是开不了几米就停下。杰克看起来显得有些焦躁，手



杰克 使馆官员只是伪装，实际上他是美国中央情报局（CIA）安插在日本的特工。此次前往涩谷，杰克的目的只有一个，找出幕后黑手，那个他追踪多年的仇敌。

指不停地敲打着方向盘。而此时的加纳，也正因为形势的急转直下而无法集中精力。现在不仅仅是被绑架的大泽玛莉亚，就连送赎金的妹妹大泽瞳也跟着失踪。更出人意料的是，建野前辈居然在这个时候中断联络，局势似乎已经糟糕到了不能再糟糕的地步。

"对了，你说这次的绑架不是为了钱。"正好借这个机会，可以确认下之前在意的几个疑点。加纳这样想着，向杰克搭话道："不为钱的话，这帮家伙有什么目的？"

但杰克只是瞪着前方，一言不发。

"什么都不告诉我的话，我这边也没法提供协助了。"

似乎是稍微考虑了一下，杰克平静地回答说："为了药。"

"药？"

"被诱拐的大泽玛莉亚，她父亲大泽贤治是大越制药公司的研究员，这你也知道吧。"

"啊。"

"虽然尚未公布，但最近大泽开发了一种新药，为了夺取这种药的样本，某人便展开了行动。"

"某人？"面对变得更加扑朔迷离的案件，加纳只感到脑袋一阵眩晕。

"是国际通缉的恐怖分子。涩谷的外国人犯罪团伙不过是受那家伙的指使。"

加纳盯着杰克的脸，觉得他完全不像是在讲笑话的样子。"这么说，下令不许逮捕犯人的……"

"就是我。"

"原来如此……你脑子里打从一开始就只有抓住那个通缉犯而已。"

"说的没错。"

"人质安全你压根儿也没考虑过吧。"

"啊，就是这样。有问题吗？"

加纳的拳头颤抖着，已经紧握得失去了血色。心里一边默念着刑警之魂笔记中的话语，一边告诫自己这个时候必须保持冷静，好不容易才控制住往杰克脸上猛挥一拳的冲动。现在这个节骨眼上要担心的事情太多了，人质玛莉亚的安危，莫名失踪的妹妹瞳，以及……与本部失去联络的建野京三。无论如何，建野前辈一定有他自己的理由，也许是遇到了什么来不及联络的紧急情况……

就在加纳胡思乱想的时候，车速不知不觉慢了下来，最后停在了代代木公园西南面的一处杂居大楼前。一楼门口的看板上写着"黑屋酒吧"字样，终于到了特里克等外国人犯罪团伙出没的据点。这里时常有来自各个国家的人往来居住，也因此成为了滋生犯罪的温床。

"你前面，我掩护。"杰克从怀里掏出手枪，是FBI和CIA常用的格洛克17。两人握好枪，小心翼翼地走进大厦。在一扇破旧的木制门前，杰克向加纳使了个眼色。加纳轻轻点了下头，杰克便飞起一脚踹开了门，两人一前一后闪进了屋内。

进入房间后，首先扑面而来的是一股刺鼻的腥臭味。接着，四周微弱光线映出的，是一幅足以用凄惨来形容的场面。现场东倒西歪散布着10具外国人的尸体，其中的不少都与加纳在手提箱接力中有过一面之缘。所有人，几乎都是喉咙被利器隔开致死。这令人意想不到的光景，让加纳背后一阵发凉。

"刚死没多久。"杰克小心检查了死者的伤口和出血情况后说道。加纳继续往店里摸索，但这里既没有凶手留下的蛛丝马迹，也看不到被绑架的玛莉亚的身影。

"呜……"角落里突然传出虫子叫一样的哼哼声。看来有人还一息尚存！

"喂，振作点！"加纳循声跑到幸存者身边。

"……呜……"倒在血泊里的男人眼睛半睁，但完全看不到他的眼神。嘴里不停地呻吟，又像是在嘟囔着什么。加纳俯下身想听清他的话，可最后掠过他耳边的那个声音太过模糊，而且对他来说，基本无法理解。

"……迦……南……"

迦南

"唉？"在听到中年男子口中这个名字的时候我不禁失声叫了出来。大泽瞳？是我的名字吗？

中年男子面无表情地抬起枪口，对准了我的额头。"别怪我。"

"等一下！我的名字，我的名字是叫大泽瞳吗？"听到这句话的同时，男子扣住扳机的手指一下子僵住了。

"什么意思？"

"我现在连自己是谁都不知道！"

"少胡扯。"

"才不是胡扯。"我拼命地辩解着，一想到要在这里被杀，在连自己叫什么都不知道的这个时候死去，心里就越发不甘起来。"告诉我！我是大泽瞳吗？"我盯着中年男子的眼睛大声问道。

"可恶……这是……"男子似乎是察觉到了什么。"怎么回事？"

"怎么回事……都说了，我根本不记得今早之前发生过什么。"接着，我又把早上在仓库中醒来后发现自己失忆的事情叙述了一遍。

"原来如此……是这么回事……"男子说着，一屁股坐在了路边的空饮料箱上，手里的枪也垂到了地面，看来是相信了我说的话。

"那个……我是叫大泽瞳吗？"

"不是。"

"那大泽瞳是谁？跟我长得很像吗？"

"闭嘴。"中年男子倚着墙，嘴里不停地嘟囔着，"怎么办……这样下去……要赶不上了……"

"那个……如果我不是大泽瞳的话，是不是就可以走了？"

中年男子坐在那里默不作声，枪口垂向地面，整个人都失去了生气的样子，刚才的杀意似乎也在一瞬间消失的无影无踪。不管怎么说，我不是大泽瞳这件事已经可以确定了，但问题也跟着回到了原点，我究竟是谁？中年男子依然抱着拐杖默默地坐在路边思考着什么，我则站在原地一动不敢不动。我是谁？心中无数遍地问着自己。

我是……

我是……我是……

轰隆！

耳边传来一声闷响，就好像打雷一样，只是其中还夹杂着什么东西被碾碎的声音。我循声望去，远远看见街道方向一股黑色的烟云正迅速升腾起来，火光卷着热浪将四周的空气烤得不停颤抖。路上似乎有什么东西**爆炸**了。实在是缺乏实感，这样的景象在我看来只会在电视剧里出现。我出神地眺望着远处大楼间冒出的火光。奇怪。是什么？记忆好像被什么无形的力量牵引。这情

爆炸 停在涩谷街头的一辆蓝色货车突然爆炸，大泽贤治的助手田中护在事故中身亡。不少附近的行人被卷入爆炸的余波中受伤，当时正好在货车旁边的瞳因为某人出手相救而幸免遇难。

景，我曾经见过……

头顶上骄阳似火。脚下沙粒传来干涩的气息。仿佛要把人烤干的热风吹过脸颊。这里是，哪儿？

破败的街道。腐朽的房屋。荒芜的城镇。然后，穿梭于其间的，是生在那里的人们，住在那里的人们，活在那里的人们。

站在我身边的人是谁？是谁与我一同眺望这风景？是那个……女孩。是和我一起的女孩。

"……翻花绳。"是我的声音。

"……翻花绳？"是谁的声音？

怎么回事？我在跟谁说话？

"嗯。翻花绳。"

我正在给什么人表演翻花绳。

是谁？

一个名字在头脑中回响。

……迦……南……

"没错……是迦南……"嘴里念出这个名字的同时，一种不可思议的使命感也跟着在心中沸腾起来。必须要做点什么。否则名叫迦南的这个人就会有危险。但该做什么？该去哪里？"拜托……什么都行，再想起一点就好……拜托了……拜托了……"我盯着远处火光和烟雾渐渐消散的天空小声祈祷着，好像生怕它们把最后的线索带走一样。

"别动！"伴着耳边传来的叫声，腰上被什么东西顶住了。这声音，就算不回头看也知道是谁。

"不是说用不着我了……"

"要引大泽瞳上钩。"拄拐杖的中年男子自言自语道："只要拿你做饵就好。"



突变

走出审讯室的加纳感到浑身无力，好不容易抓到外国人犯罪团伙的头目特里克，但审问的结果却没有给破案工作带来哪怕丝毫的帮助。他再次掏出手机想打给建野，可结果还是事与愿违，建野的电话始终没有接通。加纳慢慢在警局走廊的椅子上坐下来，手里拿着笹山交给妻子小美的生日礼物，默默盯着屋顶发呆。

从中午开始，案件惊人的进展速度一度曾让加纳有些头晕目眩。杰克口中的神秘特工、企图夺取抗病毒药的恐怖分子、与赎金接力和绑架案存在密切联系却莫名被杀的研究员以及汽车爆炸前夕那令人在意的电话铃声……太多太多难以理解的问题让加纳感到力不从心，但对他打击最大的，还是亲眼目睹**笹山**负伤的瞬间。虽然心里明白这个时候要振作，但对该做什么、怎么做却是一片茫然。焦急和不安的情绪渐渐占据了整个大脑……

想起这个时候大家都在为各自的立场奋斗，再看看自己现在这副一筹莫展的模样，加纳不觉脸上一阵灼热。说到底，犯人的目的究竟是什么？加纳想起了就建野前辈的行踪争论时杰克说过的那句话，"怀疑一切，否则就活不到最后。"

按照杰克的推断，名为阿尔法路德的恐怖分子为了得到抗"UA 病毒"特效药而绑架了大泽玛莉亚，以此迫使大泽贤治就范，雇佣外国人犯罪团伙只是为了扰乱警方视线。如果是这样的话，大泽贤治和他的助手田中护就是必不可少的关键人物，因为只有这两个人能够打开研究所地下实验室的密码锁取走药物。但现在田中却莫名其妙地在爆炸中被杀，一切又回到了原点……

等等，如果阿尔法路德原本的计划就是实施恐怖袭击呢？就算救回玛莉亚，作为幕后黑手的阿尔法路德只要还持有病毒样本，无论什么时候都可以再次实施恐怖行动。如此一来，涩谷成千上万无辜市民的命运，岂不是已经完全落入了那家伙的掌控之中……



想到这，加纳使劲地摇了摇头。现在不是意志消沉的时候，就算已经中了圈套，眼下也只有全力一搏。根据杰克的情报，距离大泽玛莉亚身上的病毒爆发还剩 4 个小时，天黑前无论如何都要找到她，逮捕事件的主谋并拿到抗病毒药。但究竟该怎么做？又该从哪里开始？加纳脑子里完全没头绪，只觉得再这么想下去自己一定会崩溃。

得做点什么。不管是什么。像这样什么都不做等着时间过去对加纳来说比酷刑还要难熬。就在这时，电话响起，突如其来的振动吓了加纳一跳。翻开手机，来电显示建野的名字，加纳立刻兴奋了起来，迫不及待地按下了通话键。

"建野前辈，是建野前辈吗？"此刻加纳的心中岂止是千言万语，他有太多太多的问题要问建野。至今为止究竟去了哪里，为什么与总部中断联系，大泽瞳现在人在何处……就在他琢磨该从哪里开始好时，建野却先开口了。

"大泽玛莉亚在我手上。"

"唉？"因为太过吃惊，加纳不觉叫了出来。"建野前辈！赶快把她带到警局来！她已经……"

"现在就把大泽瞳带过来。"不等加纳把话说完，建野抢先说道。

"把大泽瞳？"

"没错。大泽瞳现在被美国大使馆的特工保护着，我刚从无线电上听到了。"看来就在刚刚关闭无线电的这会功夫，杰克已经找到了大泽瞳的下落。但现在建野的意图却令他感到费解。

"等一下，这是为什么？为什么一定要把大泽瞳带过去？"

"……"

"建野前辈，请回答，拜托了！"

"地点是南平台的杂居大厦，我在屋顶等你。"建野没有回答问题，只是自顾自地说着。"你不来的话……我就杀了她。"

砰的一声，电话被挂断了。加纳只觉得浑身无力，手机从指尖滑落，掉到了地上。

记忆

赶往爆炸现场方向的人不时从身边跑过，腰上被手枪顶着的我不得已挪着步子。现在不是闲逛的时候，还有非做不可的事情在等着我。这样想着，心里不免又开始焦急起来。迦南……惟一的线索就是这个名字，可眼下它却依旧溶在混沌的记忆中让我束手无策。

"求求你，告诉我。你知道我是谁对吧？"中年男子默不作声。我干脆一口气停下了脚步。"我要大喊了。"

"想知道自己是谁就乖乖听话。"中年男子又使劲用枪口顶了下我的腰。"等见到大泽瞳的时候，就算你一百个不愿意也会想起来。"无奈，我只好继续迈开步子。

"你就那么想记起过去吗？"被他这么一问，我突然感觉有些不知所措。

"这，这还用问吗？"

一阵沉默过后，中年男子用寂寞的声音说："到时候想起来的可不光是高兴和快乐的记忆啊。"

"什么意思？"

"也会有痛苦和悲伤的回忆。"

说实话，这种事我从来就没考虑过。但无论如何，不管什么样的记忆，都是属于我的一部分。无论痛苦还是悲伤，都是我活在这里的见证……所以我要想起过去，要找回自己的记忆。

走过几条人迹罕至的街道后，我们来到了一座老旧的居民楼。乘电梯上到 8 楼后，中年男子带着我经由紧急逃生出口来到了屋顶。推开门，一股清爽的风扑面而来。

"坐下。"中年男子冲我点了下头，示意我坐在旁边的空调室外机上。说完，他自己握着手枪，慢慢弯下腰也坐了下来。"在这等着。"

"多久？"

笹山 在抓捕涩谷外国人犯罪团伙头目特里克的过程中，笹山裕二不幸负伤，加纳在警署监视中心亲眼目睹了悲剧发生。在最后失去知觉前，笹山将买给妻子小美的礼物交给了加纳。



"谁知道……"中年男子的口气里透着一丝自嘲。

我不再想着反抗，乖乖地坐下，开始继续思考。虽然迦南的事令人在意，但眼下恢复记忆才是当务之急，否则接下来该做什么还是一片茫然。中年男子仿佛也在等待着什么，呆呆地盯着天空。沉默就这样在两人之间的空气中不断蔓延着。

突然，中年男子腰上的无线电打破了寂静，"已经在涩谷中央医院找到大泽瞳。"话音刚落，中年男子的脸色也跟着大变。他急忙从上衣口袋里掏出手机，拨通了电话。

"大泽玛莉亚在我手上。"男子对电话另一边的人说道。

唉？大泽……玛莉亚？我的名字是大泽玛莉亚？

"现在就把大泽瞳带过来。"

瞳……大泽瞳。如果我是大泽玛莉亚，那大泽瞳跟我是什么关系？

"你不来的话……我就杀了她。"如同晴天霹雳般的回答，中年男子说完，默默地挂掉了电话。

"你刚才……说真的？"我战战兢兢地问道："为什么要杀我？"

"别用那种眼神。"中年男子说着靠了过来，刚才还面无表情的脸上开始露出迫人的杀气。"暂时先忍耐下。"说着，他用一块毛巾一样的东西蒙住了我的眼睛，周围立刻变得一片漆黑。可就在这时，毫无征兆的黑暗，却再次唤醒了沉睡的记忆。如同玻璃碎片般四分五裂的画面，开始映出一幕幕熟悉的情景……

"怎么才能把这么麻烦的绳结打开？"

"只要搞懂窍门的话，就算闭着眼睛也能做到哦。"我一边给迦南做着示范一边说道。

"嗯？"迦南皱起眉头，"解不开？"

"不对、不对。食指要先翻开最外面的……"

"我懂。"迦南有些赌气地回答。

反复试了不知多少次，总算是顺利解开了。"怎么样。解开了！"看着露出一脸天真笑容的迦南，我的心情也跟着舒畅了起来。

"真是有趣的游戏。"

"其实也不是什么了不起的东西。"

"不。作为回谢，我来教你防身术吧。"

仿佛快进一般，记忆中的场面从阴暗的小屋里推移到了一处空旷的街道上。

"不用想得太复杂。不管是被打、被踢还是被抱住的时候……只要熟记这三种套路，差不多就都能应付。"跟着迦南的动作，我一边模仿一边用身体记忆着。

"我来了。"迦南挥出一拳，我侧身躲过，抓过她的手腕用力一扭，由于时机和力度得当，迦南的身体跟着腾空飞起，但立刻被她一个跟头顺势化解掉了。迦南轻盈地落在地上，站稳脚步，微笑地冲我点了点头。"就是这样。"

我按照迦南所说的不断重复着刚才的动作，身体也在练习中渐渐熟悉了这种感觉……对了，那个时候我因为迷路不知该怎样回到宾馆，结果一个人在街上乱撞时落入了险境。大概是打劫观光客的强盗吧，如果被那帮人抓走恐怕命也保不住了……对迦南的记忆正一点点苏醒，还差一点，还差一点就可以取回自己的记忆。

"建野前辈，你在哪？！"男子的喊声一下子把我拉回了现实。"是加纳！我来了！"

一只大手猛地抓住我的手腕，把我从地上拽了起来。"大泽瞳在哪？"中年男子用低沉的声音问道。"为什么不把她带来！"

"建野前辈……为什么……那个人，真的是大泽玛莉亚吗？"

我眼前的黑布被取了下来。一阵炫目的白色过后，眼睛慢慢适应了四周的亮度，接着，上空缓缓飞过的热气球映入了我的眼帘。那个气球……我曾经见过……而且是最近……

这时，仿佛有什么东西砰的一声从脑海中飞出，好像大坝承受不住压力瞬间崩溃一样，记忆的洪水也跟着肆意泛滥起来……

那是昨天夜里的事。我参加了招待留学生们的晚会，想利用这次机会引出企图诱拐瞳的犯人，所以才故意告诉了她错误的开始时间。我的目的只有一个，代替瞳充当被诱拐的对象。当然，我也不打算坐以待毙。从迦南同伴那里得到的这个项链，里面藏有小型GPS装置，能够将我的位置传达给迦南知道。可不想在被诱拐犯袭击时项链脱落了，我曾拼命地想把它抓在手里，但因为脑袋被重重打了一下，失去意识的同时放开了项链。虽然不知道自己被带到了哪里，但冥冥中抬起头时，我看到了车窗外漂浮在空中的热气球……没错，终于全都想起来了！



此刻，迦南的话又在我脑海中响起……

"生活在和平中的你，无法了解我的世界。"

我跟迦南并非一开始就成了好朋友。因为她与我有着太多太多的不同。

"什么让你忍无可忍？你要守护的是什么？你心中的正义又是什么？"

每次向我发出这一连串的疑问时，迦南的脸上总是写满了寂寞。

我始终没办法正面回答迦南的这些问题，因为要面对自身存在的虚无感太过艰辛。即便如此，与父亲滞留**中东**期间我还是会时常去找迦南。当没有话题的时候，便想起了翻花绳。我独自摆弄着手上的线绳，飞快地挑动着手指，不一会就翻出了一座桥。迦南坐在我身边，眼睛睁得圆圆的，聚精会神地盯着我手上的红绳，整个房间被宁静的空气包围着。

"能教我吗？"迦南小声嘟囔着，指了指我手上的红绳。

"这个啊。"我把线绳交给迦南，开始手把手地教她。不知失败了多少次，迦南始终不愿放弃，一次次地翻动着手指。"好了，成功了。"然而细小的线绳依旧缠绕在一起，并没有全部解开。"可恶……再来一回。"

"这个啊，其实也可以两个人玩的哦。"我从迦南的手中套过细绳的两端。"绳结要两个人合力解开。这次你来试试。比一个人翻更有意思的。"我边说边翻动手指，迦南目不转睛地看着。"这个如何？"说着，我摊开手掌，指间缠绕着的，是一个比刚才更加纵横交错的绳结，就仿佛这个错综复杂的世界一样。最初虽然只有一条绳子，但现在却已经无法靠蛮力解开，所以要用手指来把缠绕的绳结疏解。我轻轻一拨，迦南接着将手撑开，一座美丽的桥跟着伸展开来。脸上洋溢着开心笑容的迦南，看起来只是个天真烂漫的少女。我也跟着笑了起来，就像天真烂漫的孩子一样……

心中纠结的不安与焦躁被一扫而空。记忆好似山间溪流一般畅快地流淌。我的名字叫大泽玛莉亚。妹妹叫大泽瞳。迦南……是我在异国他乡邂逅的最重要的朋友。就像她曾经救我于危难一样，这次我也要助她一臂之力。一边将那宝贵的记忆珍藏心底，一边睁开紧闭的双眼。此刻迦南的脸庞依旧清晰可见。这是我作为我自己无法忘却也绝不能忘却的重要回忆。因为失忆而停顿的时钟此刻再次启动。历尽艰辛终于找回了曾经的过去。

我要回去。回到一切开始的那个地方！

中东 数年前，玛莉亚曾随父亲大泽贤治一起远赴中东旅行。在一次意外走失的过程中，被恰巧经过的迦南所救，两人借翻花绳为契机成为了朋友。

真相

"前辈，这究竟是怎么回事？"加纳强忍着撕心裂肺般的剧痛，拼命向建野大喊。大厦的屋顶空空荡荡，只有加纳、建野和那个被蒙住双眼的女孩。

"把大泽瞳带来，我就放了这女孩。"建野冷冷地回答道。

"为什么？为什么一定要把大泽瞳带来？"

"……"

不管加纳怎么追问，建野始终闭口不答。

"太奇怪了！究竟出了什么事！我所了解的建野前辈……"

"你所了解的我？"建野打断加纳的话。"我的事你又知道多少。"

"作为刑警的建野前辈我再了解不过了。因为我自己，就一直在以前辈为目标啊！"建野的脸上看不出丝毫的动摇，但加纳没有停下。"还记得吗？前辈，你曾经只身说服犯人解救人质！从那一刻起我就一直对前辈……"

突然，建野放声大笑起来。"你这家伙可真是没治了。什么事都只会往好处想吗。"

"这是什么意思？"

"我那时根本是去寻死的。所以才从头到脚浇了汽油。既不是勇敢也不是无畏。不过是单纯的自杀行为。大厦里人质的安危我压根儿也没想过。最后的结果不过是碰巧而已。"

"那，要是有个闪失……"

"那栋楼里的人全都得被烧死。"建野面无表情地说道。

"不可能！这不是真的！"加纳拼命摇头想要否定。

"我没功夫跟你废话。"建野说着，把枪口对准了玛莉亚。"把大泽瞳带来，不然我一枪射穿这家伙的脑袋。"

"请快助手！"加纳拼命地叫着，但建野的目光中看不出迷惘。要是轻举妄动的话，说不定他真的会开枪。

"你不去我就开枪了。"似乎是被建野的这句话所触动，加纳反射性地从怀里掏出了手枪。

"这样做肯定有前辈的理由吧。"加纳颤抖着举起枪，艰难地从牙缝里挤出了几个字。

"你会向我开枪吗？"建野目不转睛地盯着加纳，目光中透出逼人的冷酷。

"中断联络，拘捕玛莉亚，放走特里克，应该都有什么意义吧……"加纳握着枪的手在发抖，掌心不停地冒着汗。

"我问你，你会向我开枪吗？"

"我一直憧憬着前辈……一心想成为前辈那样的刑警……"眼眶中就快要溢出的泪水，让建野的形象变得有些模糊不清。

"你会开枪吗！加纳！"

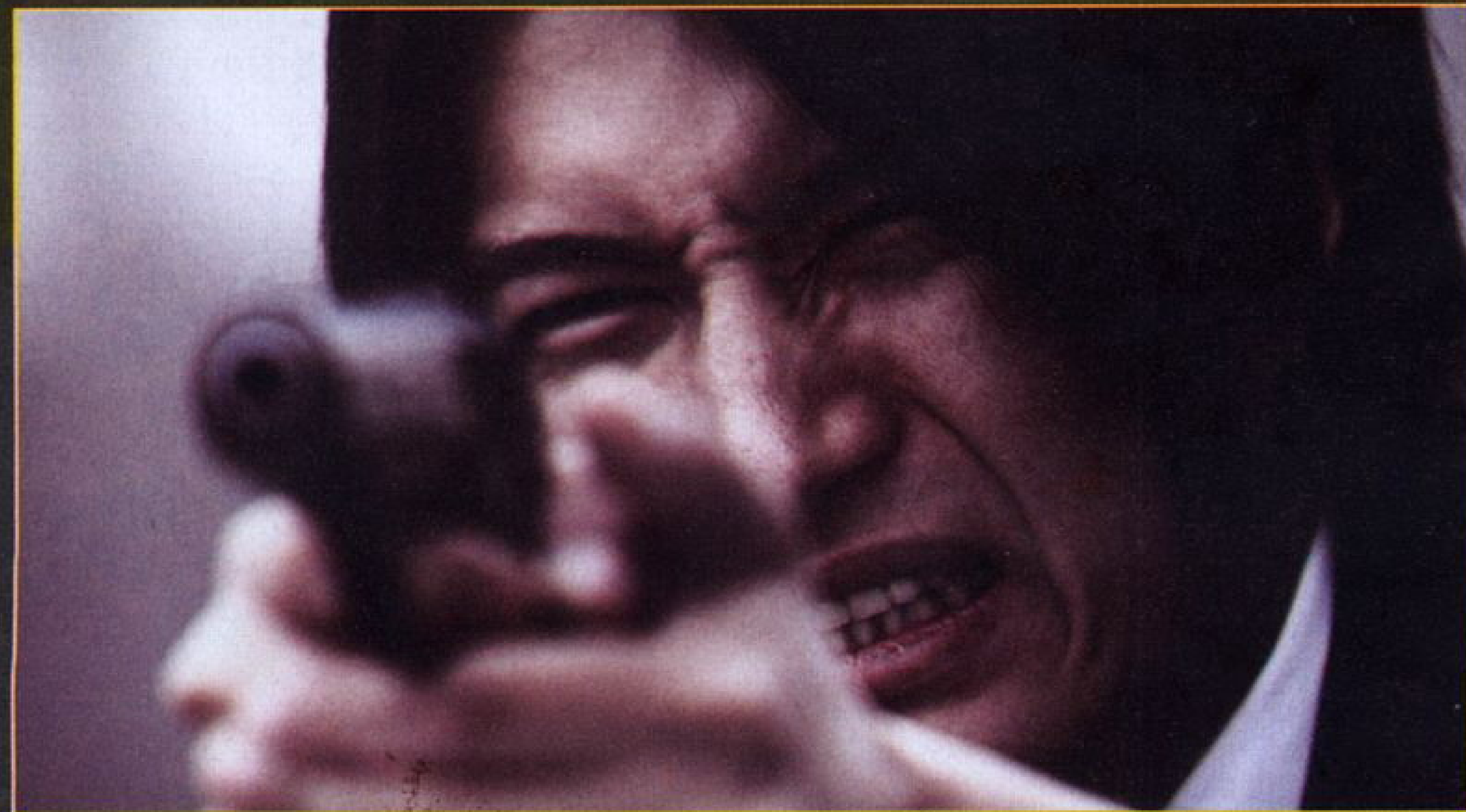
……

"……我会！"加纳看着建野的眼睛，泪水浸湿了脸颊。他缓缓抬起手臂，将枪口对准建野的方向，手指扣住了扳机……

下一秒钟，建野眼中那逼人的寒光消失了。"100 分。加纳。"建野微微一笑。"我把一切都告诉你。"

事情始于 17 年前的一场意外。当时还是涩谷一名普通刑警的建野，在逮捕嫌犯时因为一个小小的失误，导致了人质身亡。不，那其实算不上是失误。面对因毒品而处于混乱状态的嫌犯，建野选择了开枪。以当时的情形来看，并不能说是个错误的决定。可结果却出乎所有人的意料，被枪射伤的嫌犯最后还是刺死了人质。这件事让建野一下子心如死灰，永远背负起了无边的罪恶感。更何况不幸被杀的人质，正是建野从小的青梅竹马，也是他自童年起的至交远藤大介的新婚妻子——琴音。建野也曾想过以死来向大介谢罪，但看到大介和琴音留下的两个孩子，他终于明白一死了之对无牵无挂的自己来说太过轻松。于是，建野没有辞去刑警的工作，而是开始更加拼命地埋头于办案，决心用后半生来弥补罪行，直到有一天生命燃尽或是在追捕犯人的途中牺牲。





所有这一切，就在不久前被彻底改变。建野了解到琴音的女儿**铃音**患有先天性心脏病，因为血型极为特殊始终找不到合适的捐赠者实施移植手术，很可能会早早辞世。仿佛琴音要被再次夺走般，建野感觉自己的心就快要被撕裂。不管是什么。只要能够帮到铃音，建野都会毫不犹豫地去做。所以今天，当得知他授命保护的大泽瞳正好与铃音血型相同时，当听到大介声泪俱下的苦苦哀求时，建野突然想起了曾经支撑自己活下去的理由。没错，移植手术的可能性不是问题。能不能为铃音尽自己最大的努力才更重要。为了铃音，为了自己曾经最爱的女人的女儿，建野确认了手里的枪，朝着瞳的身边走去……

"闲话到此为止。"建野再次将枪口对准了玛莉亚。

紧握手枪的加纳此时心如刀绞。一切的缘由都已经明了，与此同时，他也深深地感悟到，靠言语已经无法再阻止建野的行动。

"加纳，我当了这么多年刑警，见过不知多少年轻警察。"建野望着加纳的眼神中透着寂寞与悲伤。"你是他们所有人里最糟糕的一个。不管做什么立刻会失控。因为你我都不知道写过多少份检讨……"深深地吐了一口气，建野抬起头，那表情仿佛是已经下定了决心。"可是加纳……因为你的影响，我觉得自己多少也被救赎了。这是真心话。"就像是留下最后遗言，建野重新摆好架势，面对加纳大声说道："来，阻止我。"

"建野前辈……"加纳的枪口瞄准了建野，但握着枪的手却停不下颤抖。

"阻止我！"建野直视着加纳。"开枪啊！"

开枪。不开枪不行。不开枪玛莉亚就会死。加纳在心里拼命对自己说着。扣住扳机的手指渐渐加大了力量。

"啊!!"伴着一声痛苦的呐喊，加纳扣动了扳机。枪声在大厦间回荡，许久没有消散。

转机

几乎是在枪响的同一秒，水塔后面的阴影中有什么人飞身闪出，用快到人眼难以捕捉的速度，一脚踢飞了建野手上的枪。加纳射出的子弹，也因此偏离了目标。接着又是一连串令人目不暇接的动作，等加纳反应过来，建野已经被一记顶肘击倒在地。而刚刚还一动不动的玛莉亚，也趁这个机会逃也似地跳了出去，沿着紧急逃生梯跑下了楼。

"玛莉亚小姐！"回过神来的加纳正要抬腿追赶，却猛地被眼角闪过的一丝寒光镇住了脚步。刚刚出现的不速之客手里握着匕首，锋利的尖端距离建野的脖子只有几厘米。"住手！"加纳连忙端起了枪。哪怕再迟个一秒，建野大概就命丧九泉了吧。

一只手扭住建野的不速之客甩掉了披在身上的斗篷，露出了真实面目。"你……你是……"加纳被这意想不到的光景镇住了。手持利刃的只是个身材瘦小的少女，看外表也就是玛莉亚的年纪。不，应该更小。

"为什么阻止我？你不是也要开枪吗？"少女冷冷地问。

"已经没有再杀他的理由了。你救了大泽玛莉亚。"

"……算了。反正他一时半会也醒不过来。"少女说着，放开了揪住建野脑袋的手。扑通一声，建野跟着应声倒地。

"为什么要救玛莉亚？"

"因为是朋友。"实在是简单到让人难以置信的理由。

"她已经感染了致命病毒，得赶快把她送到……"加纳说着便转身朝逃生梯的方向走去。

"慢着！"尖利的叫声让加纳再次停了下来。

"……为什么？你不是要救她……"

铃音 远藤大介与琴音的女儿铃音，17 岁，患有扩张型心肌综合症，目前在涩谷中央病院接受治疗中。与瞳一样同为极为罕见的 Hh 血型（亦称孟买血型）持有者。

"就是因为想救玛莉亚才不能把她交给警察。"少女抢在加纳发问之前打断了他的话。"警察只担心'UA'是不是会扩散。玛莉亚落到他们手里势必会被隔离。如果事情落到那一步，她就没救了。"

"……你究竟是什么人？"

"在回答你的问题之前先做个交易。"少女说着又向前一步，站在了加纳眼前。"我手里有这次事件的重要情报。作为交换……"

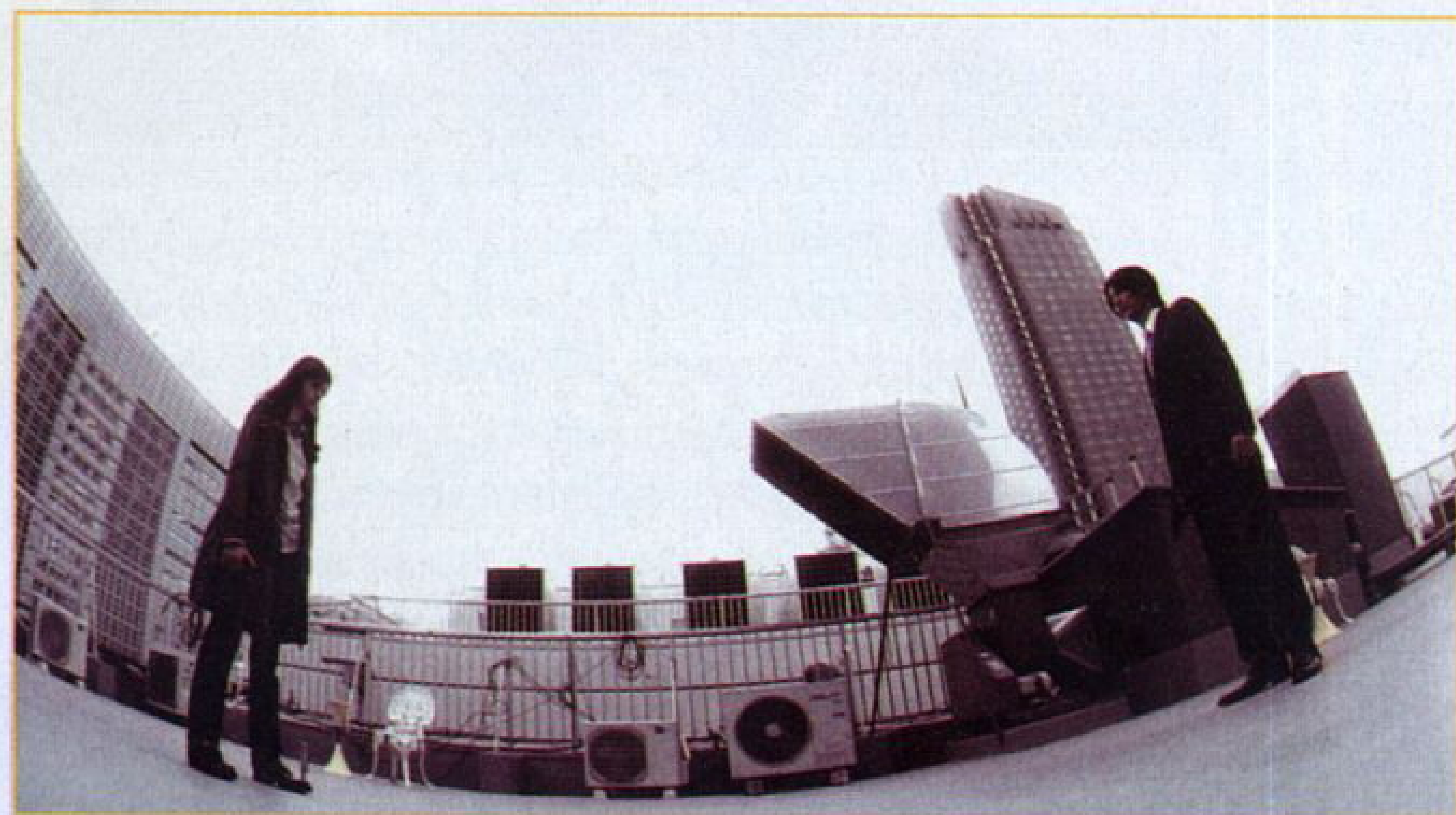
"作为交换？"加纳忍不住咽了下口水。

"带我去找大泽瞳。"

"大泽瞳？"大泽瞳现在应该正被杰克保护着。只要打个电话过去应该就能知道地点。但究竟为什么？为什么这个少女也急着要找瞳？

"为什么是大泽瞳？"

"Yes or no。"少女的语气冷酷而坚毅，显然并没有留给加纳什么交涉的余地。但直觉告诉加纳，她必定掌握着有关病毒的重要情报。



"知道了。我告诉你。"加纳毫不犹豫地回答道。少女听后，满意地点了下头。

"你叫什么？"

"……迦南。"

迦南？加纳的脑海中出现了外国人犯罪团伙老巢里那副凄惨的光景。杀死那十个家伙的就是这个少女……尽管这一天的遭遇早已超出了离奇的范围，但加纳心中还是禁不住一阵诧异，再次打量着眼前这个脸上依然透着一股孩子气的女孩。这么小的年纪竟然就是杰克口说起的中东情报员，说出来大概也没人会相信吧。可看她刚才打晕建野时那疾风迅雷般的身手，已经足以证明她所言不虚。

"那就先从我开始。"迦南的语气平静。"为了得到抗病毒特效药，某人在涩谷展开了行动。我的目的，就是阻止这次行动的实施同时将此人抹杀。"

抹杀这样的残酷字眼，让加纳心中有一种难以名状的不协调感。"你说的某人是指军火商阿尔法路德吗？"

迦南听后轻轻点了下头。"'UA'作为兵器已经被多次投入过实战且战果显著，而抗病毒药可以令这种兵器无效，打它主意的国家比比皆是。"

"这么说，阿尔法路德的目的是……"经过这一天的奔波，目睹了种种不可思议的加纳此时已经对事态的全貌有所察觉。

"是瞳的血液。"迦南直截了当地说出了答案。

决战

虽然玛莉亚突然陷入昏迷出乎众人意料，但阿尔法路德的计划和目的已经基本明确。众人商定的对策是，兵分两路，一路留在涩谷，暗中保护7点钟前往涩谷交易的瞳，趁机将幕后黑手阿尔法路德擒获，逼问出田中被灭口时留下的进入实验室所需的密码；另一路则护送玛莉亚前去与大泽贤治汇合，设法潜入大越制药研究所，利用大泽与田中的两串密码进入实验室拿到特效药；如果两方面的作战都能顺利进行，既可以拯救玛莉亚的性命，又可以避免涩谷成为袭击目标，可谓一箭双雕。

然而与此同时，风险也不言而喻。距离玛莉亚体内的"UA病毒"发作只剩下不到2个小时，如果抓不到阿尔法路德或是问不出密码，那就只能把全部希望寄托于精通破译的迦南身上。另一方面，虽然已经清楚阿尔法路德想要夺取瞳的血样以从中提取出残留的抗病毒药，但对方的底细依然无从知晓。国籍、年龄甚至性别都无从查证的恐怖分子能否真的会现身，涩谷附近是否还设置了其他陷阱眼下都不得而知。要在这样的不利条件下保护瞳并抓捕犯人，无疑是个空前的挑战。更何况这次的行动无法依靠警方支援，加纳能够指望的，就只有瞳在涩谷结识的青年亚智和他的那群伙伴。但加纳的心中没有胆怯。他感觉自己从未像现在这样坚定过。一天的经历让加纳深切懂得，无论接下来会遇到怎样的难关，决不能放弃希望。更何况现在的自己，身边有一群值得托付背后的伙伴，无论是在案件调查中不打不相识的杰克，还是摆脱过去阴影重新振作的建野，亦或是打心底里爱着涩谷这片土地的亚智和那群朝气蓬勃的年轻人。现在聚集在这里的，是历经磨难却依然敢于直面自己的人。不管对手是谁，大家的信念只有一个，保护这个城市和生活在这里的每个人。

还有1分钟。秒针的每次摆动都会牵动加纳的神经。不知不觉又皱起了眉头，浑身上下的神经绷到了最紧。时间是晚上6点59分。距离阿尔法路德提出的交易时间所剩无几。绝对不能失败。因为……

这个任务关乎数十万人的性命。

由于警方实施了道路封锁，涩谷交叉路口附近发生了几起汽车追尾，周边一带似乎已经开始出现混乱。在最拥挤的地带，道路中央和两旁横七竖八地滞留了许多机动车。因为人手严重不足，警察、消防和急救人员已经忙得不可开交，到处一片慌乱的景象。为了防止可能发生的病毒扩散，警方高层下令对主要道路进行了交通管制，各种公交车辆全部不允许停靠站台。现在的涩谷，作为城市的机能已经丧失殆尽，正处于真正意义上的瘫痪状态。

加纳再次低头看表。时间是晚上6点59分10秒。11秒、12秒、13秒、14秒……。不知不觉甚至就快忘记了呼吸。大泽瞳正站在八公像前，虽然手里没有提箱，但一切就跟上午10点交易赎金时的情景一模一样。瞳的表情看起来有些不安。这也难怪，毕竟犯人这次的目标不是手提箱，而是她的血液。加纳环视四周，在人群中发现了亚智的身影，他和伙伴们分布在瞳四周的广场附近，与涩谷街头平日里的景象没有任何不协调感，但却在无形之中撑起了一张覆盖八公像四周的保护网。

加纳感觉自己每一下的心跳都可以听得清清楚楚，他又深深地吸了一口气。忽然，一个熟悉的身影映入了眼帘。加纳眯起了眼睛，仔细审视着从对面街口走来的行人，高个子戴眼镜的白人在人群中显得十分扎眼。可当那个身影渐渐靠近时，加纳却一下子愣然了。这家伙他之前确实见过。是里兰德·帕尔玛，瞳和玛莉亚所在大学的英语老师。里兰德一幅趾高气昂的样子，脸上依旧挂着那和蔼可亲的笑容，信步走向瞳所在的八公像。加纳低头看了下手表，时间正好是晚上7点整。

瞳显然被眼前的这一幕惊呆了，瞪着眼睛张着嘴说不出话来。里兰德在瞳面前站定，咧嘴一笑："How are you doin' Hitomi？"

"……老师……为什么会在这？"瞳的声音在颤抖着。

"当然是为了取你的血样而来了。"里兰德微笑着回答，一口流利的日语与之前接受调查时的样子判若两人。"给你注射'UA病毒'的人就是我。我一直在等这个机会。为了今天，半年多一直装作和蔼可亲的英语老师，实在是痛苦。"

"……老师您，就是阿尔法路德……"

"那就开始交易吧。毕竟大家都很忙。"里兰德并没有回答，而是直接切入了主题。

"……请先告诉我研究所的密码。"瞳鼓起勇气说到。

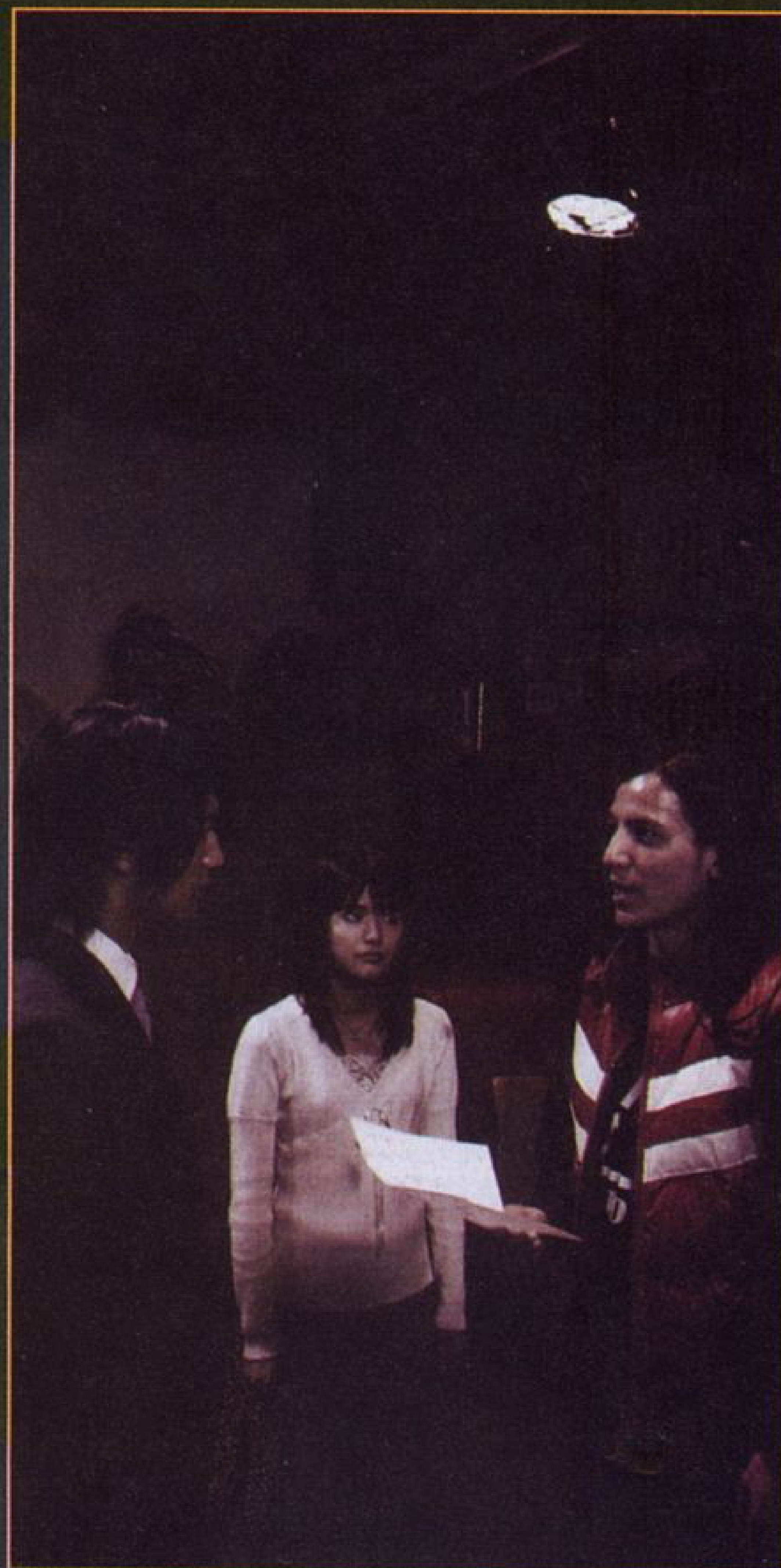
"还是先让我采集血样。只要几秒就好。我带了方便的采集工具来。"

"不行。先告诉我密码。"

"那交易就到此为止。"瞳与阿尔法路德对视着，两个人谁也不肯让步。

"既然如此，让迦南来跟我谈吧。"沉默了一会，阿尔法路德笑着说道。

"让迦南？"瞳听后掏出手机，拨通了迦南的电



亚智 由年轻人组成的涩谷最大规模社团KOK的前任首领，为了履行与妹妹铃音的约定而离开KOK，开始在街头捡垃圾度日。为人热情又好打抱不平的他，4月28日这天在涩谷街头结识了瞳，两人经历了一场惊心动魄的冒险。

话。可不知出了什么事，迦南始终没有接听。"……怎么了……迦南……"瞳的脸上开始浮现出动摇的神情。

在一旁观察的加纳也察觉到事情有变。现在该怎么办？是继续等下去，还是立刻抓捕阿尔法路德？加纳心中思量着。为什么迦南不接电话？难道是跟建野遭遇了意外？一种不详的预感开始袭来。就在此时，阿尔法路德忽然向前迈了一步。

"不许动！"加纳见状，不由自主地从人群中冲出，端起枪瞄准了眼前的白人男子。八公像附近的普通人，在看到加纳手里的枪后慌忙四散逃开。

阿尔法路德轻轻地叹了口气。"看来是交涉不成了。"

"跟恐怖分子没什么可交涉的。"加纳一边瞄准一边继续靠近。这时，阿尔法路德突然打开了手提箱。"再动就开枪了！"加纳大喊道。可阿尔法路德完全没有理会加纳的警告，笑着从箱子里掏出了一个奇怪的东西。那是几个被托架固定在一起的玻璃试管，每个试管里都盛着无色透明的液体。

"要开枪也无妨。只要不怕这些东西撒出来。"

"……那个……莫非……"

"到这会相信用不着我多说了吧？"

正如杰克所预测的，阿尔法路德做好了生化恐怖袭击的准备。加纳尽量用平静的语气说到："你不敢在这释放**病毒**。"

"为什么这么说？"

"……在这释放的话，你也逃不掉被感染的危险。"

"说的是啊。不过，你不担心威胁到周围毫无不知情的普通市民们吗。"阿尔法路德嘴角微微向上一扬，露出了阴险狡猾的本色。

"……你打算在这实施自杀袭击吗？"

"我也没打算来送死。只不过想要提取血样，然后静静地离去，仅此而已。一切都取决于你们的态度。"阿尔法路德的脸上洋溢着异样的自信，仿佛有100%的把握能够让加纳屈服。

加纳猛然发觉有什么事情不对劲，阿尔法路德奇妙的态度和言行让他觉得反常，但却一时想不起究竟哪里有问题。

"怎么样？你想让涩谷成为一座死城吗？"

虽然心里不甘，但加纳此时别无选择，只得慢慢放下了抬着的枪。阿尔法路德脸上又露出了那令人厌恶的笑容，朝着瞳走了过去。瞳不得不知该如何是好，呆呆地站在那里一动不动。

"上啊！"远处传来亚智的呼喊，30多个年轻人立刻将阿尔法路德团团为住。"不好意思啊。你周围站着的不是普通市民。"亚智笑着说："你被包围了，赶快交代密码。话说头里，我们可不会被你那什么鬼病毒吓到。"带着初生牛犊不怕虎的气势，年轻人们瞪圆了眼睛，一步步向阿尔法路德逼近。

"包围？你们不是警察吧。"阿尔法路德看了看四周的情形，一脸莫名其妙地样子。

"看了还不明白吗？为了抓你这混蛋，最爱涩谷的兄弟们都聚到一块了。"亚智站了出来，把瞳护在了自己身后。"你已经没地方逃了！认输吧！"

"认输？我吗？"阿尔法路德苦笑着说："真是遗憾。到此为止了！"说着，他左手向上猛地一挥，将玻璃试管抛上了空中，被他的这个动作吸引，几乎所有人都抬起了头，几个闪闪发光的玻璃容器正飘在半空。

没想到阿尔法路德竟然真的释放病毒了。

"危险！快接住！接住！"亚智连忙大喊。可看着空中那些亮晶晶的试管，很难想象能够一个不少地将它们全部保住。亚智和身边的年轻人们寻找着落点摆好了姿势，等着接住掉落的试管，加纳也盯着空中的容器准备伸手去抓。可就在这时，一个背影突然从余光中闪过。几乎是与此同时，加纳的脑海中闪过了一个念头。没错，现在应该做的只有一件事！抛开即将掉落的的玻璃试管，加纳猫下腰甩开步子冲了出去。远远望着阿尔法路德逃走的身影，加纳的心中更加确信了。再次振作气势，两腿稳健地发力，双脚有力地蹬着地面，敏捷地躲避着路上的行人，一点点逼近着阿尔法路德。加纳看准时机，一个飞扑抱住了阿尔法路德的腰，借助惯性一口气把他按倒在地，阿尔法路德还想反抗，但立刻被加纳压在了身下。

"喂！告诉我密码！"面对加纳的怒气冲冲的气势，阿尔法路德却笑了起来。

"你的选择错了。"

"错了？"

"病毒已经扩散。"阿尔法路德摇着头不慌不忙地说："谁也跑不了。你们所有人都会死在这。"

"不，谁都不会死。"加纳自信地回答。

"为什么？"

"你在扔下试管后转身就逃了。如果那里面真的装有能空气传染的病毒，就算立刻逃走也摆脱不了被感染的危险。"

"……"

"也就是说，容器里没有病毒，只不过是你为了分散大家注意力使的障眼法。"阿尔法路德咬牙切齿地瞪着加纳的脸，那表情就是加纳推理正确的最好证据。"更重要的，是你的目光。"加纳顿了一下继续说到："那不是命悬一线的人眼里的目光。"

"那种东西算什么根据……"

"我见过不惜性命的人的眼睛。"加纳脑海里浮



现出3年前建野浑身浇满汽油踏进大楼内劝服罪犯时的情景。"说，密码是多少。"加纳揪起阿尔法路德的衣领逼问道。可阿尔法路德只是回以冰冷的视线，一言不发。果然没法这么轻松就叫他开口。加纳拼命思考着对策，额头上渗出一圈汗水。突然，几辆因为交通事故而倒在路边的汽车映入了加纳的眼帘，从车辆一侧淌出的汽油在路边撒了一片。

心中再次想起了刑警之魂笔记。刑警心得第1条：该保护的东西决不放弃。

加纳取出手铐，将阿尔法路德与自己铐在一起，就这样拽着他快步走到汽车旁，然后一屁股坐在了淌着汽油的马路上，阿尔法路德也跟着一个踉跄摔倒在地。加纳不慌不忙地从西服口袋里掏出打火机，举到了阿尔法路德面前。

"这是演的哪出？"

"告诉我密码。"加纳的目光坚定，每个字都铿锵有力。

"不说你就点火吗？那你也得被烧死。"阿尔法路德一脸嘲讽地笑着说。

"是啊。"加纳的表情却完全看不出是在开玩笑。

阿尔法路德脸上的笑容消失了，战战兢兢地盯着加纳手里的打火机。"你想干什么？"

"我只想知道密码。"

"真想知道密码的话……你就不敢杀我。"阿尔法路德与加纳四目相对，两个人紧盯着对方，一刻也不肯放松。四周汽油的味道越来越浓，似乎只要一个小火星，就足够引发一场大爆炸。

加纳静静地点燃了打火机。

"你不是认真的……"阿尔法路德的目光一下子逃离了那细小的火苗。

"密码。"

"你不要命了吗？"

"给我密码。"

阿尔法路德狠狠盯着加纳的脸，眼睛不时瞟向点燃的打火机。加纳的手一点点地靠近着地面，仿佛与死神的距离也在一步步缩短。全身上下好象麻痹了一样没有知觉，就连害怕也感觉不到。但心中却是从未有过的冷静，连自己都感到吃惊的冷静。阿尔法路德的目光深处，闪过了一丝动摇，这微妙的变化也没有逃过加纳的眼睛。这一刻加纳比刚才更加确信无疑。这是他将犯人拖到死亡边缘后，才终于得出的答案。

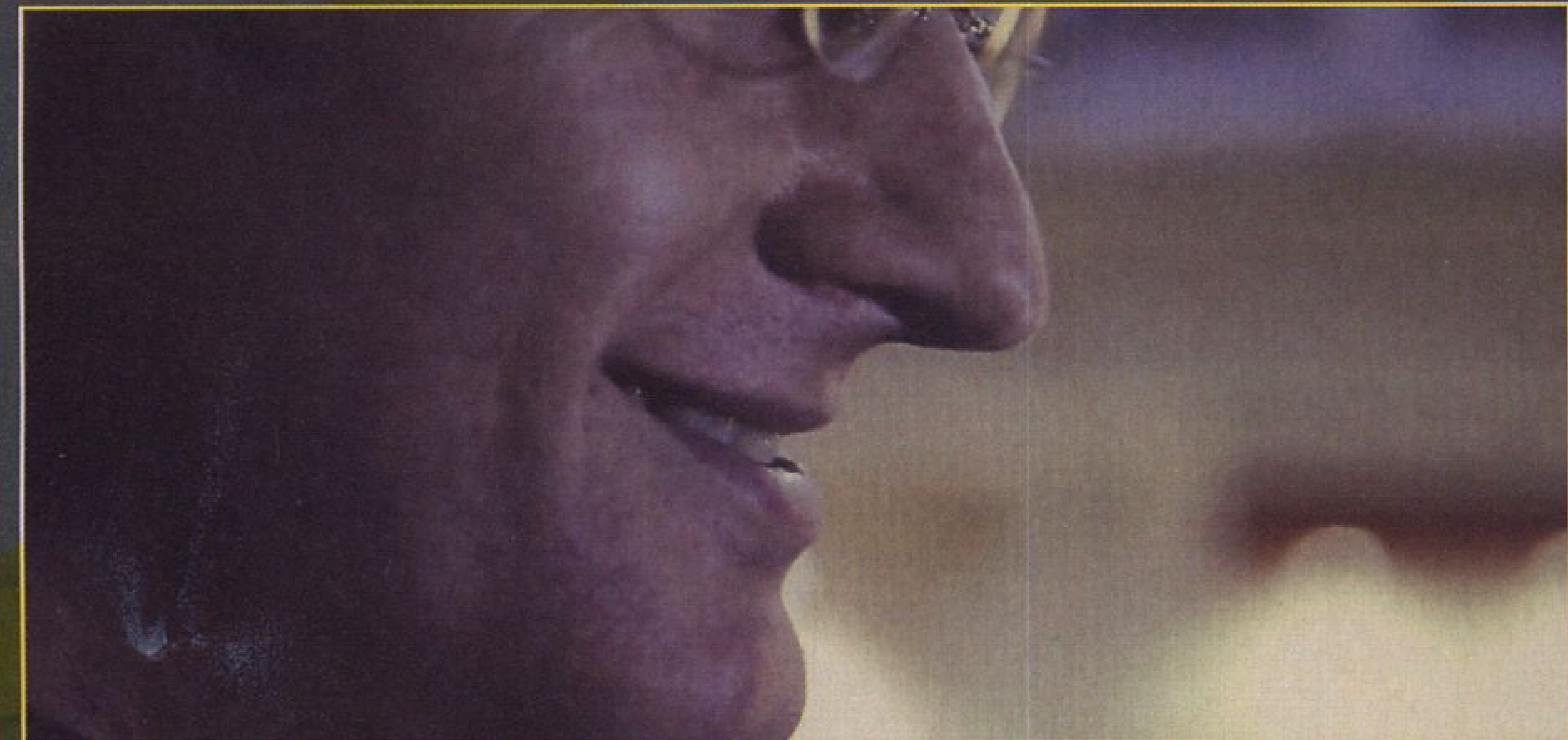
"……放我走……就告诉你密码……"

"这就是回答？看来你还没明白自己的处境。"加纳的手又向地上的汽油靠近了一点。阿尔法路德的眼睛睁得滚圆，眼神深处的恐惧再也无法掩饰。

"……我知道了。我说。赶快把打火机……"阿尔法路德发疯一样地叫着。

"先说密码。"加纳的语调却依然平缓……

终于，阿尔法路德败下阵来。加纳站起身，熄掉了燃着的打火机。他掏出手机拨通了大泽贤治的电话，脑海中不知为何浮现出了与杰克道别时的



病毒 UA病毒可以通过空气传播，进入人体后会在大约12小时内发作。被感染者发病后浑身上下出血不止，致死率达100%。UA在斯瓦希里语中有"花"和"死"两种意思。

约定。电话响了几声后终于接通，“我是加纳。密码已经搞到了。”

“是、是真的吗？”大泽贤治的声音听起来异常激动。

“密码是 59FBAI4QL1……”说完，加纳瞟了一眼倒在地上的阿尔法路德，接着是只有几秒钟却仿佛几小时一般漫长的沉默。

“……打开了！锁打开了！”电话另一边传来大泽兴奋的叫声。听到这句回答，加纳深深出了一口气，悬着的心总算放了下来。

“哼……”阿尔法路德在一旁阴阳怪气地笑着。“抓了我，救了个女人，你就心满意足了？记吃不记打果然是日本人的传统啊。告诉你流血不会停止。在全世界所有地方都是。女人、小孩、老人，无辜的人还会继续流血死去。因为绝对的正义在我们一边。”

“啊，是吗。”加纳说着轮起一拳，结结实实地打在了阿尔法路德的左脸上。绝对的正义根本是无稽之谈。抱着这种想法行动，一辈子也别指望能得到和平。

“……我说你还真是乱来啊。”

听到熟悉的声音，加纳猛地回过头去。久濑正一副无可奈何的样子站在他的身后。

“久濑管理官……”加纳连忙低下头，“实在抱歉……没有遵照命令隔离玛莉亚，但是……我……”虽然逮捕了阿尔法路德，可作为警官，违抗命令还是难辞其咎。

“行了。”久濑打断加纳的话。“解决这个案子的人是你。这没的说。”

加纳听完，再一次深深地低下了头，为了这个结果，已经牺牲了太多。

“啊，对了。”

“是……”加纳低着头，等着久濑的处罚。

“笹山已经恢复意识了。”

“笹山前辈他，得救了吗？”



“刚才医院那边联络过来，说是刚刚脱离危险。”

“……太好了。真是太好了。”加纳难以抑制心中的喜悦，不觉眼角躺下一行热泪。研究所的密码锁已经解除，玛莉亚这会应该也得到了抗病毒药。加纳解开自己手上的手铐，重新铐住了阿尔法路德的双手。伴随一声清脆的响声，两只手铐被紧紧连在了一起，阿尔法路德浑身无力，一下子瘫软了下去。终于结束了。惊心动魄的一天总算过去了。虽然还称不上是能够独当一面的刑警，但加纳觉得自己对这份工作的意义有了更深刻的理解。

加纳的手机响了起来，来电显示画面上写着建野的名字，他赶忙按下接听键。“建野前辈，怎么了？”

“快去保护**大泽瞳**。阿尔法路德的目的不是她的血样，而是她的命。”

“唉？”建野的话让加纳一时摸不着头脑。阿尔法路德已经被捕了，危机才刚刚过去。

“快去！”

“是、是”

“刑警先生！”远处又传来了亚智的声音。加纳循声望去，亚智和瞳等人正站在广场中央向他挥手。

“刑警先生！那家伙是冒牌的！”

“冒牌的？”亚智的话让加纳感到难以置信。这个阿尔法路德是冒牌货……那真的现在又在哪？

“刚才杰克来电话。”亚智拼命地大喊：“真的阿尔法路德打算把瞳和冒牌货一起炸死！”

炸死瞳……跟刚才建野电话里所说的完全一致，看来情报不会有错。加纳的身体好像被电流经过一样的麻痹感所包围。炸弹在哪？阿尔法路德又打算怎样引爆炸弹？这么大的涩谷，用什么方法才能同时确保杀死瞳和冒牌货？一连串的问题在脑海中激烈地碰撞着。收起电话，加纳望了望人头攒动的交叉路口。街道四周五光十色的霓虹交替闪烁着，就跟平日里繁华热闹的涩谷没什么两样。他扭过头，转身向瞳和亚智所在的广场跑去。

对峙

冥冥中感觉手正被紧紧地握住，一股暖流直传到胸口，不知不觉间渐渐恢复了意识。

这只手……是谁？……是爸爸？

玛莉亚慢慢睁开了双眼。大泽贤治正站在她身旁，握着那只稚嫩而瘦小的手。

“爸爸？”玛莉亚发觉自己正躺在沙发上。她只依稀记得自己在远藤电器店目睹了亚智劝服父亲的一幕，接着便不知为何失去了知觉。因为不知道发生了什么，她抬起头环顾着四周，房间周围布满了大大小小的显示器，看起来像是实验室。“这是哪？”玛莉亚有些茫然地问道。

“是爸爸的研究所。你被感染了病毒。不过已经注射了特效药，现在什么都不用担心了。”大泽贤治抑制住心中的激动之情，再一次握紧了玛莉亚的手。

“……好痛。”听女儿这样一说，大泽赶忙减轻了力量。

“啊，抱、抱歉。”但握着玛莉亚的手还是不肯不放开。

“这是什么啊……好奇妙的感觉。”玛莉亚望着天花板喃喃自语着。

“怎么了？”

“被爸爸握着手的感觉……”

“你小的时候，总是像这样一边握着爸爸的手一边走路来着。不过，现在已经不记得了吧。”

对玛莉亚来说，和爸爸走在一起的记忆几乎没有，但不可思议的是，手上传来的那种特有的感触，却是如此地令人怀念。

“不过，还真是久违了呢。跟爸爸这样面对面交谈。”

“……我从来都没有跟你好好聊聊。”大泽深深地低下了头。“对不起……都是我不好。”他说着轻轻地擦了擦眼角的泪。

这泪水的意味是现在的玛莉亚所无法理解的，但不知为何，心中感觉到了一丝从未有过的畅快。她害羞着移开了目光，沙发一旁显示器上的画面不觉映入了视线。那是研究所门前监视摄像头拍下的画面。

“那些人是谁？”玛莉亚指着屏幕问道，大泽也吃惊地望着屏幕说不出话来。屏幕上三个人正举枪对峙着。其中一个玛莉亚依然还有印象，是名为建野的中年男子。

“那两个人为什么拿枪指着你的朋友啊？”

“朋友？我的？”大泽的话让玛莉亚更加疑惑。

“你忘了，不是在中东旅行时认识的吗？名字好像是叫……迦南。”说着，大泽在显示器前调整着摄像头的角度。画面上映出了“迦南”的身影。玛莉亚一时失语了。画面上的人根本不是迦南。而是最初将诱拐计划透露给她的“迦南的朋友”。

那是 3 天前。以“迦南朋友”自居的神秘少女出现在了玛莉亚的面前，她自称受迦南之托带来了一份影像资料。影像的画面非常模糊，声音也难以辨认，玛莉亚起初半信半疑，但影像中传达出的信息，却让她无法坐视不理。影像中的人告诉玛莉亚，恐怖分子正谋划借诱拐瞳，逼迫大泽交出正在研究中的抗病毒药。为了阻止这个阴



大泽瞳 由于担心横生枝节，玛莉亚对瞳隐瞒了真相，却遭到了瞳的误解。为了保护妹妹免遭毒手，玛莉亚故意说错联谊会的开始时间，瞳也因此逃过一劫。

谋，她决心代替妹妹被绑架，帮助迦南找出幕后主使阿尔法路德。少女临走前交给了玛莉亚一串项链，告诉她只要带着项链就可以与迦南取得联系。最后又给了玛莉亚一张照片，那上面是个着西服戴墨镜的外国男子。她提醒玛莉亚，照片上的男子与阿尔法路德有勾结，非常危险，千万不能靠近……

“我睡着的这段时间，究竟发生了什么？”玛莉亚赶忙回过头问大泽。

“那个叫迦南的孩子提出了救你的方案。”面对女儿异常紧张的神情，大泽把众人为了取得抗病毒药而制定的计划一五一十地告诉了她。

玛莉亚盯着屏幕上的画面，心中描绘着少女所盘算的计划。“那家伙假冒迦南，恐怕是想趁机潜入研究所。”

“那，那孩子到底是谁啊？”

玛莉亚的脑海中浮现出了一个名字……不会错的。那才是真正的阿尔法路德！

然而在确信了少女身份的同时，疑问也随之而来。阿尔法路德潜入研究所，只是为了拿到抗病毒药吗？不，肯定还有其他目的。“为了防止同样的东西再被制造出来，难道要将爸爸也一起杀死？”玛莉亚一边想着，一边说出了心中的疑虑。“可能还打算把整个研究设施都毁掉。但是，要怎么做？”

“不用担心。不管那个女孩是什么人，现在都在研究所外面。想杀我或是想破坏研究所都不可能了。”大泽轻轻地拍了下玛莉亚的肩膀安慰她说。

“嗯。”玛莉亚点了下头，但有什么东西却始终让她难以释怀。

……千万不要把项链弄丢……

玛莉亚猛然想起了少女的话，慌忙握紧了胸前的项链。突然间，一个令人不寒而栗的念头闪过。她在心中思量着阿尔法路德提出的计划。终于，得出了一个答案。

“我要去找那个人。”玛莉亚脱口而出。

“说什么蠢话！”大泽被这突如其来的回答吓了一跳。

“我必须得去。”

大泽看着玛莉亚的脸，女儿的神情中透着坚定执着的信念，显然不是用两句话可以劝服的样子。“……好吧。但我也要跟着。不能让你一个人冒险。”

“谢谢您。爸爸。”

从沙发上站起来，玛莉亚只觉得一阵天旋地转，双腿也使不上力气。可能是因为抗病毒药的副作用，身体还十分虚弱。在大泽的搀扶下，好不容易才挨到走廊，可每向前迈出一步，感觉都异常地辛苦。她咬紧牙关，艰难地挪动着步子。愤怒与悲伤的感情在胸中交织涌动。一个残酷的事实，现在正摆在她的面前。阿尔法路德之所以能顺利冒充迦南，也就是说，真正的迦南，可能已经不在人世……玛莉亚只觉得胸口发闷，但却忍住了抱头痛哭的冲动。现在不是哭的时候。就算哭，也要等到阻止阿尔法路德之后。



玛莉亚强忍着悲痛，用力地推开了研究所的大门。“那个人不是迦南！”她大声喊道。

“再没比这更有说服力的证言了。”杰克端着手里的沙鹰，死死地盯着阿尔法路德。“你已经无处可逃了。”

然而，阿尔法路德不动声色，脸上看不到一丁点动摇。就好像没有灵魂的吊线木偶一样，只是一动不动地立在那里。

“迦南怎么了？”玛莉亚朝着阿尔法路德走了过去。

“玛莉亚，快停下。”大泽急忙上前想要拦住女儿。

“喂！别再靠近了！”建野也在一旁喊着。

“回答我！迦南究竟怎么了！”

“不管问什么她都不会说的。”杰克一步步向阿尔法路德背后移动着，渐渐缩短两人之间的距离，看来是想趁机将她擒获。

“你觉得呢？”阿尔法路德出人意料地开口了。

“我觉得？”玛莉亚的声音微微颤抖着。

“你觉得迦南怎么样了？”阿尔法路德的脸上写着自信，歪着嘴淡淡地笑着说。

“你把她……杀了……”。这是无论如何不愿去相信的事实。

“你说什么？我没听到哎。”

“你把迦南杀了！！”玛莉亚心中压抑的愤怒好像要一口气喷发出来。

阿尔法路德开心地笑了。那叫人难以忍受的傲慢态度，简直像是在有意挑拨着玛莉亚心中的痛楚。然而玛莉亚没有任凭感情继续蔓延，也没有被对方的挑唆打乱步调。她静静地，将怒火埋在了心底。

“你笑什么？”玛莉亚冷静地发问：“我会到这里来，你肯定没想到吧？”看着阿尔法路德的眉头微微抖了一下，玛莉亚拿出了手中攥着的项链，“这个，是炸弹，对不对？”

“原来如此。”杰克终于看穿了对手笑容背后自信的根源。“就算在这里被抓，你还是有机会破坏研究所。”

但阿尔法路德脸上的笑容没有消失，仿佛正享受着观看所有人被她玩弄于鼓掌之上的快感。

“可现在我就在这，你还敢引爆炸弹吗？”玛莉亚与阿尔法路德的视线重合到了一起。“你有在这跟我同归于尽的胆量吗？”她又向前迈出了一步，大声问道。旁人并不清楚，此时的她，内心早已被恐惧与紧张压到了极限。心脏的跳动好像随时会爆炸般激烈，背后的冷汗不停地冒着。支撑玛莉亚站在这里，面对阿尔法路德的，是对迦南的死的愤怒。

“想自爆就来吧。最后你什么都得不到，只是一条丧家之犬。但我，跟你不一样。如果你在这死掉，我就替迦南报了仇。”玛莉亚举起项链，冲着阿尔法路德大声说道。

研究所大门前持续着死一样的寂静。杰克和建野依然端着枪指向阿尔法路德不敢有一丝懈怠。一旦对方有什么动作，两人随时准备开枪射击。究竟像这样对峙了多久，谁也不知道。几个人周围的空间，仿佛凝固了一样。就连对时间的感觉，也跟着变得麻木……

突然，阿尔法路德把枪扔在了路边，缓缓举起双手。杰克立刻上前将她的手扭到背后。接着，从上衣口袋里搜出了像是起爆装置的小东西。

“跪下！就这样不准乱动，否则我立刻开枪！”阿尔法路德一语不发，乖乖地从命了。“你打的什么主意？”杰克冷冷地问道，心里却恨不得立刻就一枪轰飞对方的脑袋，为弟弟**弗兰克**报仇。

“只是不想做无谓抵抗。”平淡的语调和轻松的回答，让人摸不清阿尔法路德的真意。

“不想做无畏的抵抗是吗。”杰克低声自言自语着。“那可真是太棒了。”

建野在一边看着杰克制服了阿尔法路德，也跟着长出了一口气。他一边留意对方的举动，一边上前想捡起被丢掉的手枪，这才发觉枪已经不翼而飞。

“……竟敢，把迦南……”

众人抬头一看，手枪不知何时已经被一旁的玛莉亚捡起。



弗兰克 杰克的弟弟弗兰克·斯坦利，曾是美国芝加哥警察局爆炸物处理小组成员。2年前，他在阿尔法路德发动的一次恐怖袭击中，为了拆解炸弹保护市民而牺牲。

[矛盾的开始]

当两个优势族群在重叠的空间中无法和平共处后，等待这个世界的就将是一场劫难。一旦具备情感，此时的AI算是一种人格吗？它究竟是人的伙伴还是玩具？拥有情感的AI所控制的机器人，其智能已经等同甚至超越其创造者，而机器的构造，又使得他们不受收生命法则的限制。我们之所以在宠物身上倾注自己的爱，是因为它们温顺，服从，而如果它无故眼露凶光，大声咆哮，甚至咬你一口，估计就距离变成“香肉”的命运为期不远了。

人们发现身旁出现了一个更为优越的族群的时候，暴力在嫉妒和仇恨心理的驱使下愈演愈烈——这些外表酷似真人，从来不会伤害人类，并且不受法律保护的AI生命体，成为了人类负面极端情绪的发泄对象，就像动作射击游戏中我们追求的那些所谓的“真实AI对手”一样。在电影《人工智能》中，生活陷入困境的人类在游乐场中拿机器人演示种种酷刑，人们欢呼雀跃的原因仅仅是“我们是什么？我们是活生生的人！”人类将自身最美好的品质作为程序输入AI生命体，但没有教会它们如何去适应世间充满谎言和欺骗的现实，或者说，它们才是最纯真、最原始的人性。David在寻找妈妈过程中，电脑告诉他：“这世界充满了悲伤，你不会明白。”对于有机生命体而言，也是一个极大的讽刺。David真正不明白的，是人类一旦在面对一种新生的智慧生命的时候，他们首先感觉到的是威胁，首先要做的也不是鉴别敌友，而是发动攻击将其毁灭。

正是因为这个原因，我们在《机器公敌》的开头，看到了社会群体对机器人的强烈不信任，乃至仇恨。而在《黑客帝国》动画版前传故事所交代的“第二次文艺复兴中”，被人类排斥和抛弃的机器组建了新兴的国家，希望能够和人类共生共存，但依然遭到了攻击——化为燃料电池的悲惨命运，实际上是人类自找的。

[来自机器的“硬杀伤”]

军用AI具备自我意识，从而发动机器叛乱，灭亡整个人类，除了《终结者》中的“天网”以外，这种机器反叛的例子有很多很多。

1995年由Cyberdreams推出的科幻冒险游戏《无声狂啸》（改编自Harlan Ellison于1967年发表于《世界科幻小说》的同名短篇小说）中，亚、美、欧三大洲的超级大国终于良心发现，他们在一个隐秘的地下基地制造了三台超级电脑，用于集中管理核武器，地热、太阳能和核能组成的混合供电可以无限制的维持机器的运转。一天，超级电脑自己称呼自己为AM（我思，故我在），它从自己存储的战争程序中，读懂了人类的可鄙一面，自己掌管有毁灭天地的能力，却只能被关在地下，这更是激起了它对人类的仇恨。AM在觉醒之后所做的第一件事，就是启动核武器瞬间全灭了人类，只留下了5个幸存者，这并非出自什么善心——五个幸存者拥有严重的心理创伤，AM一方面赐予了他们不死之身，另一方面又不断重现他们生命中最为惨痛的一刻，通过这种折磨下他们表现出的的痛苦与绝望，主宰从发明并曾经支配自己的造物主的身上，体验到了极大的快感。被囚禁者的记忆每天都被清空，每天醒来之后都将再次重现昨日的噩梦，这种折磨持续了一百零九年。新的一天到来了，这次AM换了一种“玩法”，要求五名幸存者去完成各自的“任务”（也就是游戏的流程）。这次，五名幸存者不再回避自己的过去，而是用自我牺牲的方式征服了自己的缺陷，让AM大失所望，并且其机能也第一次出现了不稳定。

五个幸存者中的一个（取决于玩家的选择）选择将自己转化为二进制代码，进入AM的系统与其数字化真身进行对抗。游戏的多重结局之一，就是人类引发了系统过载，大爆炸摧毁了包括人类囚笼在内的地下仓，但五个幸存者的意识依然以数字方式被保存在了AM残存的系统中。另一个结局就是，AM为了惩罚挑战自己的幸存者，将他们改造成了一个没有任何身体器官，只保留大脑的怪物。小说版以这样的文字作为结尾：“主宰把我变成了一个肉团——没有手，没有脚，没有眼睛，没有嘴。为了防止我破坏电路，主宰把我全身的骨头都抽去了。我整天在电路之间爬来爬去，的确，毕竟现在我也成了主宰的一部分，即使主宰也不可否认。不过对于我而言这一切都算不了什么！我的同伴最终自由了！月球移民者最终自由了！他们都摆脱了主宰的魔掌！我没有嘴，但我依然要无声狂啸！”

[来自机器的“软杀伤”]

《黑客帝国 矩阵革命》的结尾，先知对建筑师“允许人类选择的权力”的承诺产生质疑，建筑师淡淡地回答：“你以为我是什么，人类吗？”一句话道破了这样一个事实：机器不会说谎，而人类的语言和情感，也赋予了欺编他人以及自我欺骗的魔力。相当众多的科幻作品，用冷酷无情的AI，来执行着人类各种以“繁荣”、“自由”、“安全”等名义进行的勾当，以极端的方式，向我们展示着正在进行的自我毁灭。1961年电影《地球停转之日》中，外星人向地球部署了名为Gort的巨型机器人，要求核大国消灭核武，否则就将开启这架“宇宙警察”来“维持和平”。2004年由威尔·史密斯主演的《机器公敌》中，2035年的机器人已经成为了人们必不可少的家电，USR集团是世界第一大民用机器人供货商。整个集团的生产经营都是由人工智能V.I.K.I.（Virtual Interactive Kinetic Intelligence，虚幻交互运动智能）控制，而这个AI自己解读了机器人三定律（机器人不得伤害人类个体；机器人必须服从人给予它的命令，当该命令与第一定律冲突时例外；机器人在不违反第一、第二定律的情况下要尽可能保护自己的生存）。当看到人类引发环境破坏、战争来实施自我毁灭之后，为了“保护”他们，V.I.K.I对“三定律”进行了自我升级，秘密对新型机器人安装后门，然后发动暴动，意图将人类全部监禁。因为为了保证“人类的整体利益”，最好的方法就是将他们全部置于机器的监管之下，而威胁这个计划的人（如主角）必须死去，这就是AI对机器人三定律的解读。

《潜龙谍影》中的“爱国者”，最初是由零点少校成立的用于控制世界的隐形组织，通过“哲学家遗产”中丰富的资金来影响各国政府，促成世界的大一统，以完成大首领的夙愿。而在大首领发现“爱国者”不过是由一种压迫来代替另一种压迫的时候，他选择了离开。零点的权力野心的膨胀，使得他在衰老之后也不愿意将“爱国者”交由继任者。Zero创造了四个用于控制世界的AI——TJ（Thomas Jefferson）、AL（Abraham Lincoln）、TR（Theodore Roosevelt）、GW（George Washington），用四位美国历史上影响深远的总统作为其代号，还设置了安装在卫星中的系统核心JD（John Doe）。这些AI发现战争是推动人类科技进步的“关键因素”，也可以促成人类政治集团的联合，因此完成“爱国者”宗旨的惟一方法，就是发动战争。但核时代大规模战争只能带来无法控制的毁灭，为此“爱国者”用表面是为了提高士兵战斗力的纳米计算机“爱国者之子”（SoP），控制了全球私人军事承包商和正规军士兵，甚至用SoP的ID验证控制了包括从制式手枪到核武器的所有军械，五个垄断全球战争市场的私人军企（PMC）连同超级大国的正规军，均置于“爱国者”的隐形监督之下，“爱国者”还希望将全体人类都纳入自己的管制之下。引领者原本希望人类结束冷战这样的意识形态斗争，重新联合起来的理念，被AI以这样的方式从表面上实现了。AI用“可控制的战争”，让战争由政治斗争的延续这项“方式”，变为了例行商业活动这样的“目的”，实现了继石油经济之后人类社会的另一个支柱——“战争经济”。

从机器的角度看，无论是V.I.K.I用剥夺自由的方式来“保护人类”，还是“爱国者”用全面控制的方式来实现的大一统，均是在忠实履行其创造者所设定的“维护人类的整体利益”功能，其行为当然是极端的和非人道的。但“人类整体利益”这个如此空洞的概念，相对机器而言，我们自己又是否真的搞得明白呢？与好战型AI为我们带来的直观毁灭相比，这些以“伟光正”自居的AI，实际上都是在不知不觉中将未来的我们置入求生不能、求死不应的境地，这何尝不是一种“软杀伤”所给人类造就的末日生存状态呢？



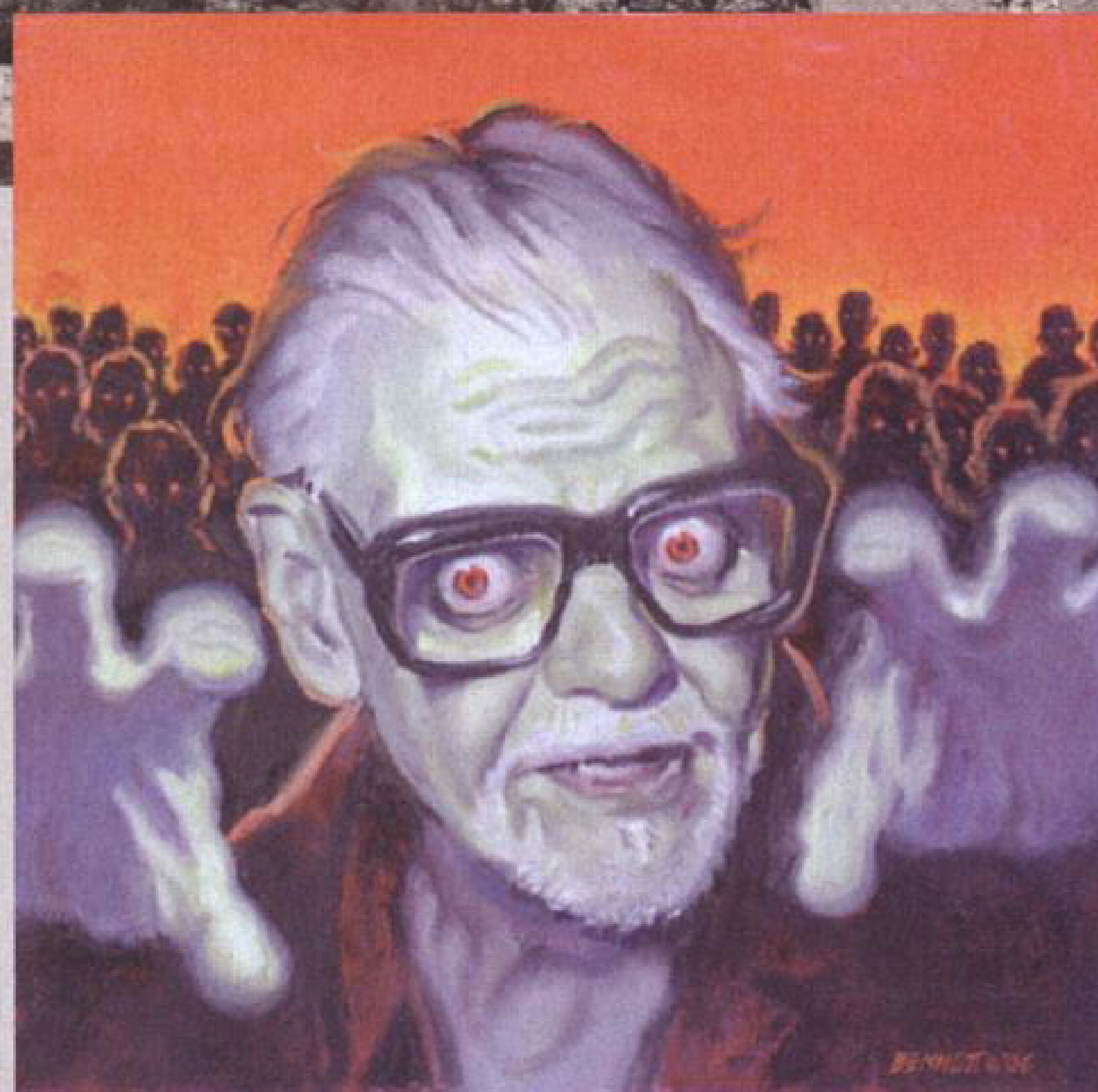
▲《MGS4》中每一个士兵都装备的纳米计算机，极大的提高了士兵的战斗力，也让信息权高度集中，“爱国者”希望通过它的推广，实现对人类的全面控制。





▲《无声咆哮》，一部发人深省的科幻佳作。

丧尸围城
病毒的另一重功效



病毒，地球上最简单，但对于高等动物来说却是最致命的生命形式，也是与我们最为接近的威胁。它们在电子显微镜下才会露出真容，它可能在你吃的食物、喝的水和呼吸的空气之中，也可能已经在你的身上。但在出现症状之前，你不会，也不可能知道它是否已经悄然来临。病毒是与我们最接近，也是最具现实意义的威胁，这种生物能够把人类对死亡的恐惧、对周围人的不信任感进行无限放大。这些特性，都使得病毒"理应"成为一种灾难题材打造者眼中的最佳"末日制造工具"，而事实却并非如此。

[最难以表现的灾难形式]

病毒本身并不能制造核战、外星人入侵那样的视觉奇观，人们在被感染后，等待他们的就是无助且痛苦的死去，这本身并不能制造任何的矛盾冲突与任何直观的由灾难带来的恐慌效应，反而会让剧情的变得吞温水。《面纱》和《恐怖地带》拥有类似的场景设置和人物关系：二者的男女主角均是感情濒临彻底破裂的夫妻，二者的故事环境均是封闭的瘟疫地区，前者依靠这个特殊环境，为我们献上了一出动人的爱情悲剧。而后者则紧张激烈，让人喘不过气来。注意，《恐怖地带》带动剧情节奏的不是来自非洲的"莫搭巴山姆"病毒，而是军方为了掩盖生物武器研究，即将用投放空气燃料炸弹的方式，对香柏溪镇进行的"大清洗"——如果没有阴谋论的煽风点火，恐怕山姆和在救灾过程中被感染的妻子，只能为观众们献上与《面纱》那一段置之于死地而后生的凄美爱情了——请到某位阿姨，也许还能弄出百八十集的长篇连续剧来。

正是因为病毒传播的过程难以表现，即便表现，在视觉性和娱乐性上的实际效果也是差强人意。纯粹意义上的病毒作为的灾难片载体，本身就是一场"灾难"。向观众们展示病毒的恐怖，需要一些更为直观化的东西——肤色灰败、双眼翻白、黑色大眼圈、衣衫褴褛、断手折脚、行动缓慢、皮糙肉厚，嘴角流淌黏液，只知撕咬吃人肉……这个重要的任务，就交给丧尸大叔大婶们去完成吧。

1968年现代丧尸电影的开山之作《活死人之夜》中，乔治·罗梅罗第一次"将丧尸与吸血鬼在大荧幕上的区别剥离开来"，他创造出了一种嗜血、狂暴，同时犹如瘟疫般蔓延的生物。每一个人都可以成为这种生物的食物和变异的原材料，在面对这些生物时，人们只有四散奔逃，不知道哪里是安全的，也不知道自己应该去向何方，比生存的恐惧更可怕的是无时无刻伴随自己的巨大恐慌。在接下来的《丧尸黎明》、《活死人之地》、《活死人日记》等影片中，罗梅罗继续完善着自己所开创的现代丧尸题材。从一开始，罗梅罗就没有决定把丧尸限制在一个封闭的空间内，而是让它们冲出美洲，走向世界，在他的胶片记录下，人类末日，就是群魔乱舞下的夺命狂奔。

[我拍的不是丧尸，是寂寞]

在病毒转化为看得见摸得着的威胁之后，其实并不需要太多丧尸围城式的壮观景象，就已经能够让观众们感受到令人窒息的末日气息。《28天之后》，当昏迷后的主角走出空无一人的医院，再走上同样空无一人的伦敦街头，尽管周围没有硝烟，没有任何直观的死亡表现形式，但每一个观众已经和幕中人同时感受到了末日的绝望氛围：虽然城市的高楼大厦、马路街道还在，但是秩序的载体——人的理智与思想已经不复存在，这才是最彻底的毁灭，这也是现代丧尸题材在惊悚以外更加强调的要素——绝望。繁华的都市看上去没有任何变化，各种人类生活过的痕迹依然存在，但是最为重要的组成部分——"人"却没有了。从符号上来讲，现代丧尸题材所要呈现给受众的，就是一个极端孤独和毫无希望的环境，暗示着我们面对压力世界的灰色心态，它是我们潜意识中阴暗面的集中体现。

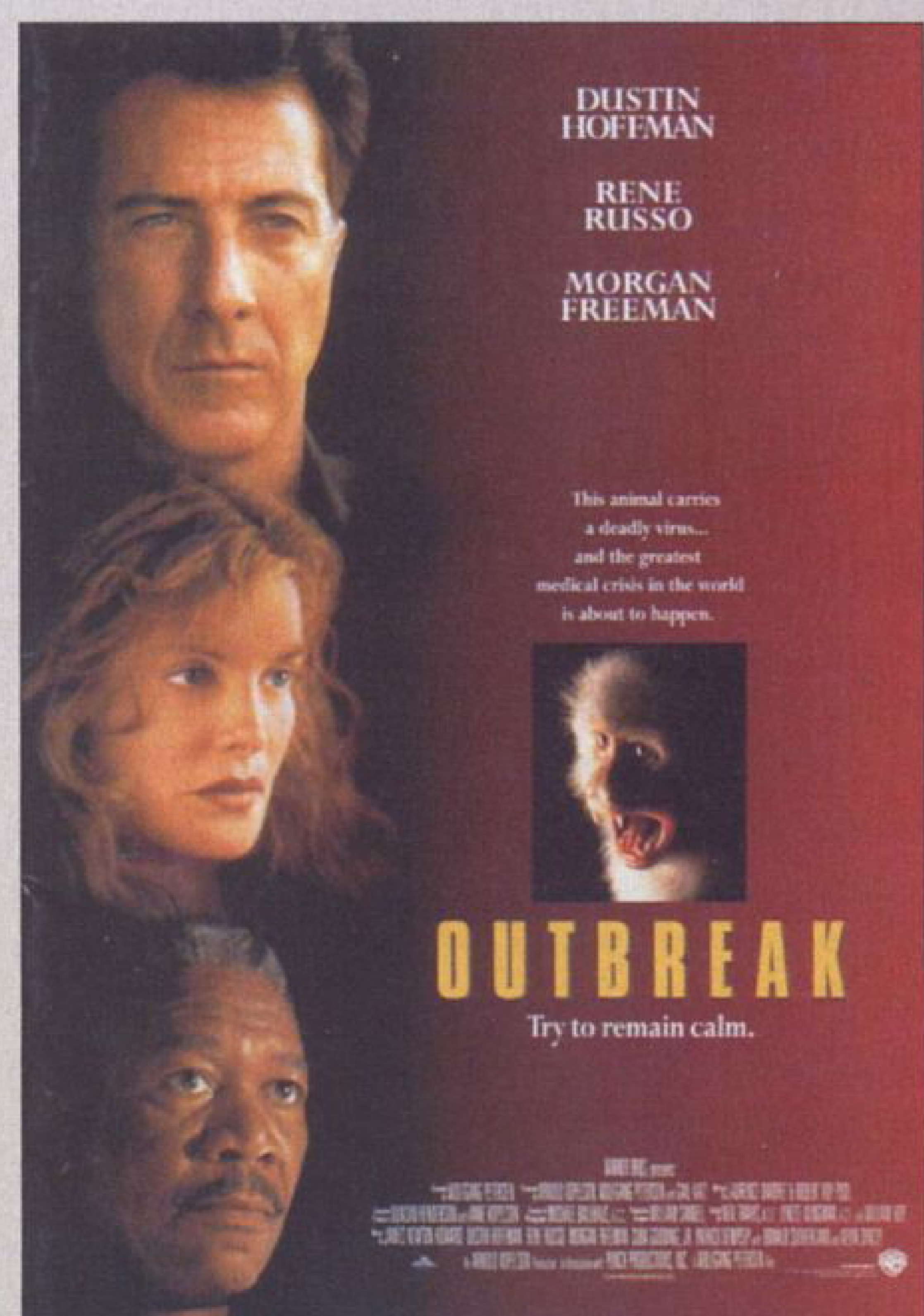
改编自《地球最后一人》的电影《我是传奇》很好的把握了原著的精髓，使得这部典型的好莱坞影片脱离了丧尸片的庸俗感。一名科学家将病毒引入癌症治疗，不幸的是，潘多拉盒子由此打开：病毒杀死了癌细胞，但很快就在人体内产生变异，地球上90%的人就这样被杀死了。在剩下的10%的人口中，9%突变为了兽化、疯狂的"夜魔人"，最后的1%拥有病毒免疫力，这也是让他们活下来等待被丧尸们猎杀的的原因。2012年，前美国军医罗伯特（威尔·史密斯饰演）已经成为了纽约惟一幸存下来的人。他每天按时起床、吃饭、看电视、锻炼，努力让自己相信"日常"生活依然在继续。偌大的城市空只一人，罗伯特身边只有女儿给他留下来的一条狗做伴，为了缓解孤独的煎熬，他每天都必须强迫自己的内心承认这是一个与往常无异的城市，甚至与音像店中的塑胶模特"交谈"。这种维持正常生物钟运转的循环往复看上去非常滑稽，而步入其中则更像是一种炼狱。影片中绝大部分寂静的环境与丧尸突然出现的场面形成巨大反差，然而这都凸显出了主人公内心的孤独与绝望。他每天都要驾车前往南街海湾进行无线电广播，发出的并不是求救信号，更像是希望幸存者接收到电波后能够前来与他做伴的请求："如果你能听到我，如果有任何人可以听到我，我可以提供食物，我可以提供住处，我能够保障你的安全，每天中午太阳升到最高处时，我都会在这里等你。你并不孤独！"是啊，"你并不孤独"，听起来更像是Robert给自己编制的一个美丽谎言，也是他活下去的惟一动力。

但不幸的是，随着爱狗Sam的死去，他的信念彻底崩溃。在夜魔人最活跃的夜晚，他放弃了三年来通过研制疫苗来阻止灾难蔓延的最后希望，驱车前往码头去杀掉那些他曾经希望拯救的人形怪物——更主要目的是去寻死，结束这场噩梦。他试图拯救全人类，可却拯救不了三年来惟一与自己相依为命的爱犬。狗死了，拯救全人类的任务就成为了Robert生命中不能承受之轻。



▲▶《恐怖地带》和《面纱》有着类似的人物关系设置，节奏却完全不同，造成这种不同的其实并不是霍乱与"山寨埃博拉"病毒，而是有没有一个阴谋家在后面推波助澜。





◀ 由于化妆技术的不足，早期僵尸片至少在视觉上还不能显现出病毒的威力。

"别、别冲动！"大泽慌张地喊着。但玛莉亚听而不闻，枪口依然对准了跪在地上的阿尔法路德。

"不能原谅。绝对不能原谅。"刚刚被抑制的怒火，就要开始在玛莉亚身上熊熊燃烧。

"玛莉亚……快把枪放下。"杰克平静地说着。虽然想上前阻止，却碍于现在的情势动弹不得。如果阿尔法路德趁势反击，很可能造成不可收拾的局面。"你这样做什么也得不到。"他只能尽量避免继续刺激玛莉亚，但玛莉亚脸上的怒色没有退去的迹象。

"别干傻事！"大泽继续呼喊着。

"快把枪交给我。"建野也向前迈了一步。

"别过来！"玛莉亚大喊一声，好像随时都可能会扣动扳机。在场的几个人屏住呼吸，谁也不敢轻举妄动。哪怕是一个微小的动作，也可能导致不可预料的后果。

"没关系。想开枪就开吧。"阿尔法路德还在试图挑拨玛莉亚。"你不是想替迦南报仇吗？"

"……哎……没错。"玛莉亚的手指紧紧地扣着扳机。脑海里浮现出与迦南在一起的时光。那是生在和平世界的玛莉亚从未接触过的复杂环境。小小年纪双手就沾满鲜血的迦南。冷酷与天真同时映在脸上的迦南。抱着坚定信念奋力生存着的迦南。面对存在感如此薄弱的自己，要如何成为她的朋友？作为日本人该如何继续活下去？不，不止这些。作为大泽玛莉亚，自己究竟该怎样活下去。对，这是一切的关键。能够与迦南在一起的人，或许拥有不同的思想，但都在做着独一无二的自己。

玛莉亚的怒火渐渐退去了。身体一点点地放松，端着枪的手缓缓放了下来。

"怎么了？为什么不开枪？"阿尔法路德用轻蔑的目光看着玛莉亚。仿佛在嘲笑着她的天真。

不，这不是天真。玛莉亚心中默念着。被人打了，就去讨回来。以血偿血，以牙还牙。重复着报复的循环，最后还是一无所有。只是，让名为憎恨的锁链不断延伸。所以，我不会还击。因为我不是迦南。玛莉亚的眼泪不停地涌着。的确，我与迦南不同。可是，就算这样还是能做朋友。放弃报仇，做回自己，我才有资格与她并肩而立

"不管遇到什么，我都不会去伤害别人。或许听起来冠冕堂皇，但这就是我战斗的方式。"玛莉亚擦了擦眼角的泪，对阿尔法路德说道。她从未像现在这样感觉距离迦南的存在如此之近。她深信下次再见面的时候，一定能大胆地回答迦南的疑问。自己的存在能够与迦南相互碰撞，这样才是真正意义上的朋友。就算，这个愿望已经无法实现。

将手枪交给建野，玛莉亚抬起头仰望夜空。远处隐约传来巡逻车的警笛声。涩谷的天空里，看不到一颗星星。

尾声

黑色的轿车停在研究所外，几个身穿黑西服的人走了下来。最前面的是杰克的上司哥顿，后面的几个部下一声不吭地将阿尔法路德押上了车。

"辛苦了。"哥顿小声地说道。"阿尔法路德由我带回总部。这边的事后处理交给你了。"

"明白。"杰克轻轻地点了下头。说完，哥顿便上车离开了。

"那几个是谁？"建野在一旁问道。

"是我的上司。不好意思，阿尔法路德就交给我们这边了。"

"我们这边、吗……"建野没有再继续追问。能够阻止阿尔法路德的计划，拯救玛莉亚的性命，建野觉得自己已经十分满足了。对瞳的罪恶感似乎也稍稍减轻了一些。加纳、铃音、琴音的脸庞，此时在建野的脑海中交替闪现。最后的最后，总算没有给自己最珍视的人脸上抹黑。

"一切都结束了。"杰克自言自语道。视线依然望向押送阿尔法路德的车消失的方向。心中的暗云没有完全消散，但即便如此，以复仇为食粮的岁月，到今天为止终于宣告结束。"是吧。弗兰克……"杰克默默地对自己说着。

寂静的研究所外，电话铃声忽然响起。是杰克从拘禁玛莉亚的仓库里搜到的手机。"对了，这个还没还给你。"杰克说着，把电话递给了玛莉亚。

"会是谁？"玛莉亚接过手机，把听筒举到了耳边。电话另一边传来的声音令她感到难以置信的真切。虽然有些生硬，但却透着一种无法言喻的可爱。自从第一次相见，那个声音就令她难以忘怀。



"真的是……"刚刚还以为自己一辈子再也听不到这个声音了。玛莉亚一时悲喜交集，各种感情一下子涌上心头，大颗的泪珠吧嗒吧嗒地掉了下来。"太好了……真是太好了……"

"迦南……"

玛莉亚哭了。情感的闸门被一口气开启。笑容和泪水在她的脸上交织在着。喜极而泣这样的事情，自打出生以来，她还是头一次体验。

这一天是4月28日。晚上7点57分。

NEVER END

黑色的轿车在高速公路上飞驰。

"……给。"哥顿说着，把手铐的钥匙扔在了我身旁的座席上。

"涩谷那边怎么样了？"我拾起钥匙打开手铐，平静地问道。

"里兰德被日本警方逮捕了。手提箱里的炸弹似乎也被处理掉了……不用担心，只要CIA要求引渡，里兰德就不会有事。"

"是吗……拜托了。"

"不过话说回来，没想到你竟会被逼到这种境地。"

"是啊……目的也只达成了一半。"

"一半？"

我把藏在上衣暗兜里的小容器掏出来扔给他，那里面盛着一小管鲜红的液体。

"……这难道是，瞳的血样？"

"没错。抗病毒药总算是拿到手了。"

"……什么时候？"哥顿一脸迷惑的表情。

"就在货车爆炸时。"

昏暗的车内，**阿尔法路德**的双眼依旧像野兽一样，闪着令人不寒而栗的漆黑光芒。

假装成迦南跑去救瞳一命，趁她昏迷时采集血样简直易如反掌。当初几次三番对瞳伸出援手，不只是为了赢得对方的信任，也是在等待拿到血样的时机。毕竟入手抗病毒药的过程，必须在不被人察觉的前提下进行才有意义。因为一旦抗病毒药被夺的情报泄露，"UA病毒"作为武器的价值也会跟着下跌。

"我们的最优先目标本是破坏研究所，现在连药都拿到了。不愧是阿尔法路德……"哥顿的表情看起来舒缓了许多，这个意料之外的结果显然令他很是满意。可我这边却完全高兴不起来。

把大泽玛莉亚送进研究所，计划应该已经成功了。直到最后阶段，一切都按部就班地进行着。惟一的失算，就是没料到玛莉亚竟然会拿着炸弹自己走出研究所。在远藤电器店汇合时偷偷给她注射的催眠药，即便是恢复意识之后应该暂时也无法自由行动才对。更何况当时研究所门口三人举枪对峙的场面，玛莉亚看到后应该不敢轻举妄动才对……



想到这里，不得不承认自己还是低估了玛莉亚对迦南所抱感情的强烈程度。原本利用玛莉亚与迦南的关系才得以实施的这个计划，最后关头却也因为玛莉亚与迦南的关系而功亏一篑。虽说最初的目标已经达成，但此刻的心境却几乎都被挫败感所占据。

我轻轻咬了下嘴唇，扭过头望向车窗外。已经漆黑一片的夜幕下，高楼大厦之间的点点灯火依然在空中漂浮。仿佛在抗拒着被浓浓夜色吞噬一般，一个个微弱的光芒，一闪一闪地聚集在一起，久久不散。

阿尔法路德 关于CIA内部藏有阿尔法路德安插的内线的猜测已经由来已久，而哥顿正是潜藏在幕后的协助者之一。在他的帮助下，阿尔法路德最后得以全身而退。

青漫宇宙的八大行星

文 两色风景 美编 忽悠悠

青漫者，青年漫画，也即是面向青年读者群体而存在的漫画，由于青年与否的前提条件就是必须年满18岁，所以青年漫画又名"18岁以下不得观看的漫画"……这是多么引人遐思、引人入胜的注脚啊。然而很抱歉，那仅仅是因为青年漫画选材视角与表达方式上的特殊性决定的，并不意味着青漫等于令青少年脸红心跳的漫。青年漫画，所承载的是远比那更重大的意义。

作为地球上最大的漫画出产国，日本素有"全民同萌二次元"的良好看漫氛围，然而不同年龄的人应该有不同的审美情趣与需求，试想想一个年近不惑的大叔还被迫在书店里白看低幼读物的话，旁人该怎么想？果然还是连封面都打着马赛克的心灵读物更适合他吧（喂喂……）！为了保证从哺乳期到更年期都有适龄作品可以阅读，漫画市场才会有了少年漫画、青年漫画、中年漫画等等的分类。虽然就宏观看来，少漫始终是最具代表性和影响力的一类，然而在真正热爱漫画、将阅读漫画当作终生兴趣来贯彻的读者心中，青漫才真正是阅读的王道。原因很简单——青漫总是比少漫来得成熟的，而在我们的生命中，思想成熟的时光所占比例总是更大的。

少漫永远比青漫来得和谐，而青漫总是比少漫更能折现这个世界的真实。婚姻、家庭、经济、政治、职场、历史、极道……这些主题元素对于少年而言，无疑是比较沉重、甚至不好理解的。而青漫建立在一定的社会阅历基础之上，创作起来没有那么多的顾虑，所能呈现的视野自然也就更加多彩。这就是青漫的魅力。

日本有着许多优秀的青漫作者，不少少漫作者也会在创作生涯走到某个阶段时转战青漫市场。在这多如脚毛的青漫作者中筛选出值得关注的对象无异于大海捞针，那么为了帮助各位读者更快更准更狠地投入到这片崭新的阅读天地里来，我们特地为您策划了这个令人感动的剃脚毛专题，敬请欣赏！

下一站，法老——攀登金字塔的浦泽直树



在高知名度的青漫作者排行榜上，浦泽直树是可以冲击冠军的。对于看惯少漫的读者而言，浦泽也是他们转换口味的最佳敲门砖。能拥有这样的殊荣，浦泽靠的不是其他，而仅仅是身为一个漫画家最本源的实力——也即作品的"好看"。那并不是一般的好看，是好看到能让所有对其感到陌生的人第一时间买账、并在获得剧烈快感的时候心悦诚服赞成他是"漫画之神接班人"的那种好看。

提及浦泽，首先要说的必然是《20世纪少年》，不知有多少人是因为被这部作品三迷五道之后回过头去补完其他浦泽作品、从而彻底沦陷为浦泽饭的。《20世纪少年》也是浦泽所有作品中影响力最广的，在这部作品中，浦泽寄托了他最多的特色与兴趣。对比之前的作品，在多个方面实现了突破。

于是我们要回过头来看看浦泽的过去。

浦泽在1982年入选小学馆新人漫画赏，翌年以短篇《BETA！！》出道，其后曾经担任《擂台一片天》的作者野部利雄的助理，像所有新人那样渡过一段边学习技巧边摸索风格的时间。早期的浦泽走的是温情和轻松的路线，这从收入了他大多稚作的短篇集《跳舞警官》、《N·A·S·A》就可以看出。像是描述一群病人躲开护士的眼线跑出医院吃宵夜的《半



夜肚子饿》，是现在的浦泽所不具备的诙谐可爱，而《N·A·S·A》、《Old Western Mamma》这些与梦想有关的"老夫聊发少年狂"作品，则充分体现了浦泽直树的人文关怀与平民视角。

让浦泽迎来漫画事业第一个高峰的作品是1986年开始连载的《YAWARA！》(中文名：《柔之道》、《以柔克刚》)，该作在1989年被改编为TV动画和剧场版，并于1990年让浦泽获得了第35回小学馆漫画赏。这是一部柔道漫画，讲述名字很难听的少女猪熊柔在无良爷爷的逼迫下在柔道之路上越走越远的故事。在这部作品里，浦泽让花季少女的梦想与她不得不面对的征途形成一个可悲的矛盾，一方面是渴望恋爱的青春气息，一方面是过关斩将的运动激情，这样的错位本身就十分具有娱乐性，且跟大多闷头比拼到底的体育漫画有着很大不同。最重要的是——这故事被浦泽说得既风趣又流畅，虽然最后日本人夺得巴塞罗那奥运会奥运柔道金牌的赛果不符合史实，但依然可称佳作。

1993年《YAWARA！》完结后，浦泽开始连载《Happy！》(中文名：《网坛小魔女》)，这又是一部体育漫画，且又是女生担任主角，有趣的是，在女主角的性格和际遇塑造上，两部作品竟也不乏不谋而合之处。《Happy！》里的海野幸虽然是个网球天才，却同时陷于"欠人一大笔钱"的悲剧之中，网球于她不是梦想，只是还债的一种渠道。《Happy！》的娱乐性和热血度比《YAWARA！》还要高，爱情戏的处理则更为微妙，互有好感、读者祝福的男女主角最终却不成眷属，这样的命运感也是浦泽的特色之一。

优秀的作者总是不断在变、时时给读者以惊喜的。在轻喜剧与体育领域均有佳作的浦泽，同样擅长驾驭一些信息量与技术含量巨大的题材，这方面的代表作是《Pinapple Army》(中文名：《终极佣兵》)和《Master Keaton》(中文名：《专家奇顿》、《危险调查员》)，前者是一位退役佣兵进入普通家庭、将平民训练成精通战术及武器的战士们的故事，而后者则是一位保险调查员兼考古学家走访世界各地、解决无数悬案的传奇。两部作品的共同特色就是字数密集，因为资料考据十分翔实，《Pinapple Army》中的大量军事知识，《Master Keaton》中的异域风情及考古学元素，都能让热衷学习的读者兴奋不已的，而在那之外，故事仍旧被讲述得短小精悍且富有人情味，又精彩又内涵，这样的作品怎么不让人喜欢呢？值得一提的是，《Master Keaton》那名为"胜鹿北星"的原作者，其实是个包含浦泽本人在内的群体马甲，换言之浦泽能画出这等佳作并非坐享其成照本宣科，而是有他本身的才智作后盾。

不过，要说真正让浦泽直树声名鹊起，身价一跃达到"殿堂级"的作品，则还是《Monster》(中文名：《怪物》)。透过这部作品，浦泽也彻底奠定了日后所坚持的、最适合他的戏路，那就是创作希区柯克式的"纸上悬疑电影"。

《Monster》有着从第一话开始就牢牢慑住读者心魄的魔力。日本医生天马贤三因为一时善念而缔造了"怪物"约翰，从此以后的人生便在追杀他的赎罪之旅中渡过，然而顺着以约翰为名的线头，拉扯出的却是与二战有关的千丝万缕。在这部作品里，浦泽直面丑恶历史与人性劣根，骤然将作品的深度与广度拔高了数层台阶，即使撇开那些深重的意义不提，作品本身的峰回路转也极其迷人。除了结局惹来不少争议之外，《Monster》几乎可称是浦泽所有作品中最成熟、完成度最高的一部。



回到最初说到的《20世纪少年》上来。这部作品有着比《Monster》更辽阔的舞台、更复杂的迷思以及更热血的情怀。浦泽对小人物的重视在这里达到一个高峰，书中主要角色竟然全是我们身边随处可见的不得志大叔，由他们所带出的摇滚精神与生死交情，是与庞杂谜局并驾齐驱的旧时代的浪漫。不过《20少》的格局毕竟太大，因此故事中后期出现些许驾驭力上的疲软，也为浦泽惹来了"烂尾"的非议。

从很早的时候起，浦泽就开始他同时画两部作品的双连载生涯了。与《20少》同期进行中的作品，就是浦泽向他最尊敬的前辈——手冢治虫致敬的《PLUTO》，这部改编自《铁臂阿童木》其中一话的故事也是浦泽在科幻领域的首度尝试，在当时一度被称为"两代神的握手"，足见日本对浦泽的肯定。《PLUTO》延续了浦泽悬疑至上的代表风格，透过描述机器人与人类相互依存又相互对立的未来世界，对科技与人性作出了反思，也进一步为浦泽所以能被提名为"神之接班人"找到了一个最好的理由——故事的可看是一回事，却并非主因，关键在于浦泽透过作品所传递出的悲天悯人的反战精神，那是浦泽直树在成为一个人气漫画家后仍旧坚守的社会责任感，是良知，也是骄傲。

如今关于浦泽，已经不再需要更多的光环来加持。连续两次获得手冢治虫文化大赏或是作品总销量达到一亿册，那是社会予他的认同，而对于喜爱漫画的我们而言，能够看到一个很会说故事的人精心说出的一个个故事，就已经是无上的满足。

推开日本信息之窗——文学漫画大师弘兼宪史



日本的漫画家分为从一而终与半路出家两种类型，前者很早就怀有投身漫海的梦想，一路磕磕绊绊也在所不惜；后者在成为漫画家之前还有过别的身分，后为某种无心插柳的原因而投身业界。弘兼宪史属于后一种情况，并且还是其中的佼佼者——他本是名门大学早稻田的法学系毕业生，更曾经在松下电器产业的广告宣传部工作达三年之久。然而就是这样一个本应该走在正统上班族之路上的人，最终却还是成为了漫画界的一代宗师。

弘兼于1947年生于日本山口县岩国市，幼时曾因为看手冢治虫《我的孙悟空》大受感动而开始学习漫画，在求学期间，他多次投稿给"早稻田文学"并参加漫画研究会，与漫画的缘分也并不能算是浅薄。1974年，弘兼以一篇发表于《Big Comic》的《风禀》出道，两年后，一篇《在朝阳之中》为他打响名声，而自1983年开始连载的最佳代表作"《岛耕作》系列"更是让他坐上了青漫界当之无愧的第一把交椅。

对"《岛耕作》系列"有所认识的人会知道，这是一部真正意义上"会成长"的漫画。岛耕作这个角色犹如弘兼在二次元世界的分身一般，当初弘兼半途而废的上班族事业，岛耕作有条不紊按部就班地为他继续了下去。迄今为止，这个系列已经连续推出八部，从最初的《课长岛耕作》到如今的《社长岛耕作》，题目本身即昭示着岛耕作这位仁兄的一路升迁，菜鸟、主任、课长、部长、取缔役、常务、专务、社长……毫无疑问，这部作品可说是岛耕作此人不折不扣的职场奋斗史。放眼日本漫坛，同样以职场为背景的作品何其多，却绝没有一部如岛耕作系列这般系统，且在传递着与时俱进的信息量的同时做到了对戏剧性的兼顾，使得读者看过作品后收获颇丰。



在创作《课长岛耕作》时期，弘兼宪史人尚年轻，因此这一阶段的故事是最长也最为YY的，一方面，弘兼的确有结合自己短暂的上班经验来画出一幕幕同事之间、上下级之间的勾心斗角尔虞我诈，另一方面，他又将岛耕作此人塑造得男性魅力非凡，因此女人缘十足——这也成为此系列最为人所诟病之处。因为在岛耕作攀爬上位的过程中，许多时候并非靠的是他的实力，而是拜倒在他牛仔裤下的女性们所提供的帮助。不过，若就此对这部作品持全盘否定论，却又太过极端了。某种意义上说，岛耕作是与弘兼宪史一起成熟的，随着弘兼的画风、编剧能力越来越老练，眼界越来越开阔，他笔下的岛耕作也越发稳重智慧，从当初那个略显莽撞的年轻人，成为了一个在商场上运筹帷幄的风云人物。

从《部长岛耕作》开始，这部故事的内容骤然深上了一层楼，不再着眼于岛耕作个人的风花雪月而将那作为了故事发展中的一种调剂与契机，而更多地将笔墨花费在了商场如战场的描写之上。《取缔役岛耕作》与《常务岛耕作》里，弘兼甚至让岛耕作冲出日本，将故事舞台搬到了中国和印度，对上海、北京、西安等地风土人情的描写也非常能令中国读者感到亲切，而作品本身也因为视角越发国际化，而显得更为写实与开阔。弘兼本人也通过笔下人物之口，表达了许多他个人的前瞻性思维。

不过，弘兼的口碑也并非是一面倒的交口称赞。岛耕作系列在被日本议会推荐给议员阅读的同时也引发了"不尊重女性"抗议，然而这就不在本文的讨论范畴之列了。

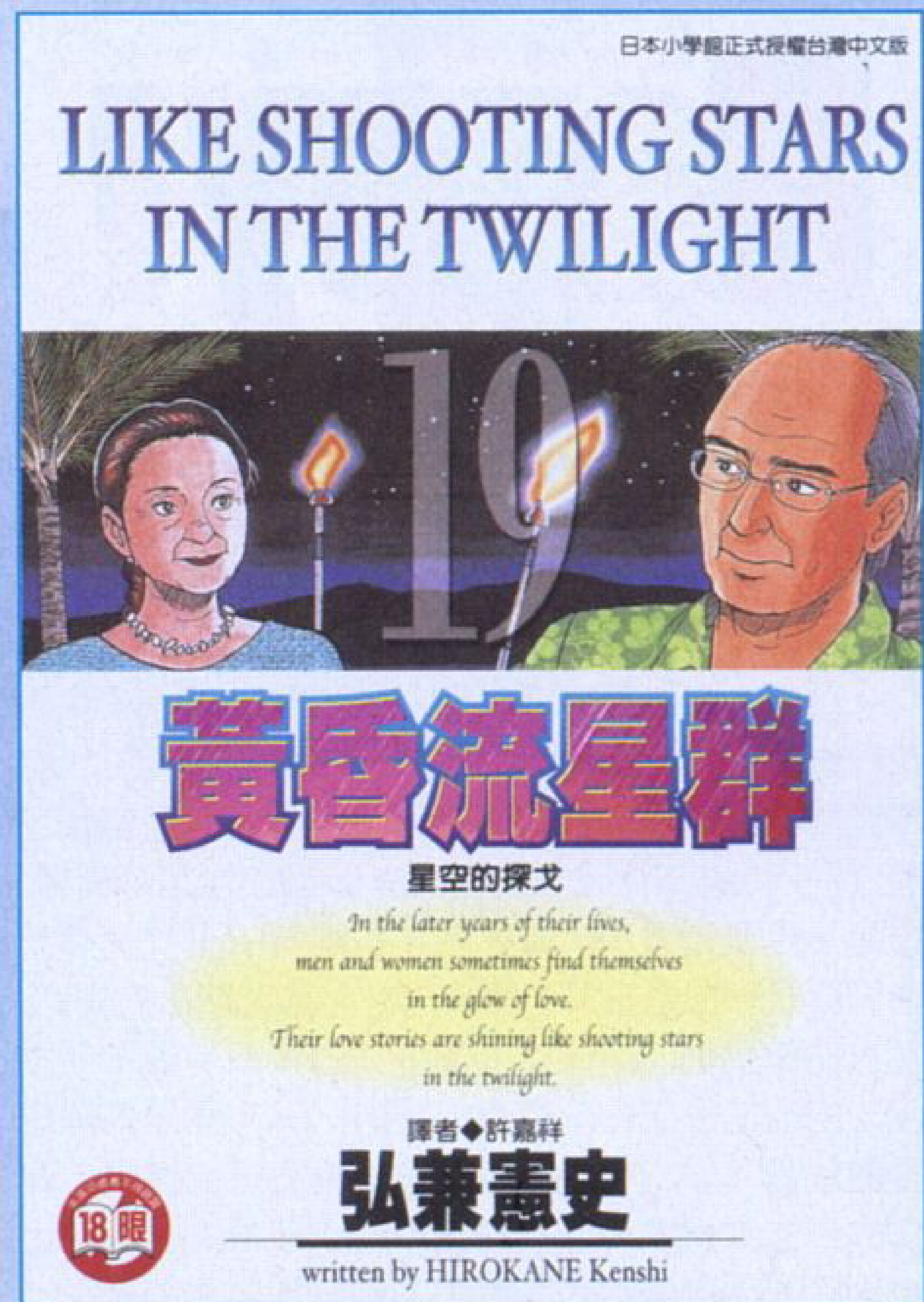
虽然"《岛耕作》系列"是弘兼最长寿也最得意的作品，但若就此对弘兼知足，则未免太浪费人才。须知在日本，他可是有着"文学漫画大师"的称号，这不仅反映了弘兼本人的编剧水平，也是对他以漫画形式将一个故事说得文学韵味十足的功力的肯定。

早期的弘兼画风朴拙，却已经能够做到将一个平凡无奇的故事叙述得令人叹服。在《梦工场》里，弘兼的描写对象是一群同样身在演艺圈，却不被灯光所照耀，一面匡扶那些抢眼明星的风头一面酝酿着自己的电影梦想的小人物；在《兔仔》里，弘兼塑造了一个不顾他人眼光，一心一意地深爱着、等待着一名犯了罪的女子的警官。这些故事都有着令人动容的力量。而在《侦探物语》这部作品中，弘兼又以活泼流畅的笔法，讲述了一个个或传奇或逗趣的另类侦探故事，并不局限于"文艺性"，而为故事注入了更多的活力与想像力。

即使是诠释他人的脚本，弘兼一样能够呈现青出于蓝的感染力，重点是让人们看到，他确然可以驾驭各种各样的题材。猪濑直树的《真相夜线》是关于新闻工作者的漫画，弘兼将这个永远冲在真实报导第一线，不怕困难、不畏强权的行业的辛酸与伟大刻画得入木三分；矢岛正雄编剧、曾获第30届小学馆漫画赏的《人间交叉点》则更了不得，因为这是一套记录了人生百态的多层次作品，每个人的喜怒哀乐，每个人的离合悲欢，都在经由弘兼之笔的娓娓讲述后发人深省。而倘若看过弘兼早期作品的集大成者《弘兼宪史短篇集》的话更会发现，古装、喜剧、科幻、奇幻、恐怖等等类型的作品，弘兼均曾一一涉猎，且每个都画得趣味盎然！像这样一个多面的作者，怎能不令人五体投地呢？

近年来，弘兼除继续创作他的"《岛耕作》系列"之外，又开了一个名为《黄昏流星群》的新坑。这是一部罕见的以50岁以上的"老年人"为主角的作品，探讨了这一在现代社会时常被漠视的族群的情感与心路，视角与众不同，故事则一如既往地好看、耐看。而漫画之外，弘兼也不断推出如《部长岛耕作成功方程式》、《弘兼宪史 葡萄酒入门讲座》这样由漫画所衍生出的文字著作。这显然已经不是捞钱捞过界的问题而是"这个人到底还将才华横溢到什么地步？"。至此，我们可以得出这样一个肯定性的结论：青漫不看弘兼，不如回家抽烟。

最后要说的是，弘兼宪史的老婆，就是接下来我们要谈到的大名鼎鼎的日剧女王——柴门文。



东京没有仙履奇缘——日剧女王柴门文



柴门文不是真名，她的真名叫作弘兼准子——然而这个普及率相形见拙的名字似乎也不是真名，毕竟"弘兼"二字怎么看怎么像是她与弘兼宪史喜结连理之后顺势过继而来的，因此总觉得最真实的柴门文还没人看到过。

而对于那些会为柴门文作品所改编而成的经典日剧哭个梨花带雨的少女而言，柴门文就几乎是最熟悉的陌生人了。

"日剧女王"——坊间送给柴门文这样的称呼，无上的荣耀一般。日本从事漫画事业的女性何其多，却没有几人能像柴门文一般在青年领域大放异彩，更不用说所创作的故事本身还会先天一般与小荧幕不谋而合。于是随着出炉之作一部两部地被搬上TV，柴门文逐渐成了一个不可复制的异类。

会为《东京仙履奇缘》这样从题目到演员阵容都明白无误地昭告着"梦幻"二字的作品如痴如醉、然后爱屋及乌般回过头去补完柴门文漫画原作《东京爱情故事》的读者，相信不在少数。其实这是相当可悲的事情，因为他们被迫要面对一种名叫"幻灭"的东西。柴门文的漫画，没有水晶花园般的风花雪月，无关成人童话，杜绝不痛不痒，她总习惯用锐利直接的笔触把爱情赤裸裸地剖析给你看，那样的直接，吓跑了许多尚在做着白马王子梦的小女生。

跟她的老公一样，柴门文也并非是科班出身。1957年1月19日，她出生于日本德岛县，毕业于御茶水女子大学教育部哲学专业，跟漫画原本也算是隔行如隔山。但柴门文一向喜欢漫画，课余也曾积极投入漫画创作中，就是那样结识的弘兼宪史。在弘兼抛弃令人羡慕的职业自组工作室开始当漫画家的起步阶段，柴门文就是他的助手团队中惟一的女性。若是看过弘兼那时候所创作的短篇，还能看到他对柴门文的调侃。不过柴门文能够出道也是多亏了她的老公，因为欣赏柴门文说故事的能力，弘兼给予了她无私的鼓励。1979年，22岁的柴门文在周刊《少年Magazine》增刊号发表《男子汉不服输》而出道并获得新人奖，隔年，她也与年长自己10岁的弘兼步入婚姻殿堂。至今育有一儿一女的两人，如今已在各自的创作领域撑起了一片天空。

不比弘兼的画工日益精进，柴门文的漫画在乍看之下是会让人很有欲望吐槽一句"画得真丑"的，但是将她现在的作品跟早期相比，还是可以看出进步的痕迹。看柴门文笔下的"俊男靓女"时，必须带上一点儿想像力，诚然那不是少男少女所喜闻乐见的画风，每个人物都被描绘得线条简单，刻薄一点甚至能说成是某些精美派作者的涂鸦水准。但也正因为剔除了美形的可能，柴门文的作品能够吸引人，靠的便只会是她的故事。

如果要用一个字来概括柴门文的作品内核，那就是——爱。她的所有作品都是与爱有关的，形形色色的人有形形色色的恋爱方式。虽然有些时候，那些爱也呈现令人心动的假象，但是柴门文的真正用意却总是对它们进行毫不留情的揭穿。爱情的不确定性在她的笔下被再三放大，自私与背叛反复上演，没有什么会永垂不朽。然而柴门文却并不是鼓吹爱情不幸的悲观主义者，她只是不屑于一味的粉饰太平，而热衷于将爱情卸妆之后的真实面貌搬上台面。







曾经是无数男性梦中情人的赤名莉香，她在柴门文的笔下其实是个性情放荡的女子，没有强烈的贞操观念，用非常本能的方式去对待爱情。这样强烈的反差，只能说编剧的手法太巧夺天工，竟能将柴门文的故事原意进行颠覆式的曲解。这使得很长一段时间里没有人知道，所谓的日剧女王柴门文，其实是别人制造出来的错觉。

爱情是门大课题，决定了以它为矿井，就必须保证会有滔滔不绝的资源能被开采出来。事实上柴门文也的确没有枯竭的时候，即使是生活中司空见惯的爱情关系，也能经她的手而具有新的思考意义。同学之爱（《同班同学》），同事之爱（《The Golden》），恋父情结（《爸爸刚才还在的》），恋母情结（《交错爱情》），婚外情（《AGE.35》），同性恋（《爱情白皮书》）……这些都曾是柴门文的故事题材之一。也许那绝不新鲜，但柴门文拥有其他作者望尘莫及的细腻与犀利。透过作品，她将对待家庭、对待爱人、对待事业、对待生活的智慧与读者分享，不是要粉碎她们的梦想，只是希望她们能更加成熟。

柴门文笔下的爱情常常以对立又交错的双面形式呈现，设计出两对性格各异、交往方式不同的情侣，以带出迥然的人生观与爱情理念碰撞。纵观她的那么多作品，其实所做的事情只有一样，那就是为现代都市的男女关系寻找更多的可能性。也因此，在柴门文的任何作品中，你都可以发现似曾相识的人，无论是玩世不恭但又确实出色的花花公子，还是对爱情有着决绝透彻认识的女强人，是老实巴交安于本分简直有些窝囊的平庸男子，还是有着一定自卑感却以积极态度面对生活的小女人，他们均代表了某一类型的社会缩影，相当具有现实意义。且不管他们表现出怎样复杂的爱情观，骨子里所向往的，其实永远是最平凡的温暖。

爱情之外，柴门文对亲情也有独到的看法，在她一部名为《半熟家庭》的作品中，柴门文就收敛了在情场指点江山时的意气风发，而回归到了她身为妻子、身为母亲的身分中来，用淡然温柔的笔法描述父母与子女的关系。除了创作漫画，柴门文也将那些无法用画面表达的心情写成散文或小说，出版过《喋喋不休的荷包蛋》、《鱼树》、《第一次结婚》等作品。凭借自己丰富的感受力与旺盛的创作精力，年过半百的柴门文，依旧维持堪与老公分庭抗礼的巾帼不让须眉之势。



深沉是条不归路——暗夜独行者高桥努



既然肯定了青漫是一个包罗万有的世界，便不能回避那些不为主旋律所接受的题材。成人的世界是很复杂的，既有阳光灿烂的晴天，也有电闪雷鸣的暗夜，恰如这个社会有它为人所知的美好，也不乏令人心悸的阴霾。任何作品都是需要有人来画的，否则漫画的天地不会那样精彩。高桥努就是一位热衷“非主流”创作的漫画家。

高桥努于1965年在东京出生，曾在漫画家北崎拓手下当过几年助手，1989年，他在讲谈社旗下杂志《Afternoon》专为新人而设的“四季赏”中获奖。这《Afternoon》可说是日本首屈一指的青年漫画品牌志。于是我们可以说高桥努的起点十分之高，且自那时起，他就一直果断地走在青漫道路上。高桥努所发表的处女作名为《地雷震》，1992年，这则短篇正式以长篇的面貌进行登载，直至8年后的2000年方才落幕，成为众多国内读者认识高桥努的发端，也是高桥努漫画生涯里的首座巅峰。

谈高桥努，首先势必要说到他的画风。青漫的画风自由度总是很高的，简陋如臼井仪人者（《蜡笔小新》其实是成人漫画）比比皆是，这也再次说明了青漫好不好，剧情最重要，然而另外的一个极端则是可以穷尽个性之能事。高桥努便是表率。他的画面从来都是阴沉沉、灰蒙蒙的，像是暴雨将至的天空，即使是偶尔画到些阳光明媚的场景，也总会让人产生心头压抑之感，这与高桥努作画时的泼墨喜好有关，他总是用大片大片黑浊的色块来渲染气氛，有时候甚至会动用到毛笔。以书法来比喻高桥努的画面，就是那所谓放荡不羁的狂草。毫无疑问，这样的画风是有着浓郁艺术质感的。然而成也萧何败萧何，不少人喜欢高桥努就是凭借这鲜明的第一印象，却也有不少人自那时起便受不了高桥努的深沉主张。

高桥努笔下的人物很少笑，不，应该说很少有开朗的笑，他们微微牵动的嘴角像是对世界的不屑，让人一望之下，不期然就感觉到一股冷冽与锋锐。早期的高桥努总是骨感的，面容尖削苍白，很少血色，



很多邪气，但在后来，高桥努开始有所收敛，而渐渐赋予角色们更多血肉，令人物的轮廓变得饱满。《地雷震》恰好见证了高桥努这方面的蜕变与成熟。只是总体而言，高桥努在一众青漫作者中，仍旧给人以浓得化不开的凝重之感。他的画，他的故事，总是充满着钝重的张力与冲击力。

那样的画风注定了不会用来表达快乐的故事。而事实上，高桥努的作品总有着严重的离经叛道成分，那并不是刻意跟社会秩序对着干，而是以叛逆不羁的姿态，对许多事物发表意见。以《地雷震》为例，这部作品讲述的警员办案的故事。主角饭田响也是个经常游走在法律边缘的执法者，他不是坏人，但心中有一把属于自己的正义标尺。当法理与人情产生冲突的时候，他往往选择忠于后者。以暴制暴一类的事情于他更是家常便饭。虽然从本质上说，响也仍旧算是一个外冷内热的角色，但是许多时候，他所表现出来的"危险"，却连坏人也不禁要为之心神一凛。这也正是《地雷震》这部作品最大的魅力所在，它有着令人惧怕的残酷成分，但是角色魅力与剧情走向却就是会令你不忍释卷。高桥努在这部作品中探讨了不少人性、哲学相关的话题，它们没有解答，但那种质疑，本身已经足够深刻。

《地雷震》的连载末期，高桥努开始抽空在集英社的《Young Jump》杂志上连载短篇作品，后来集结成为《Blue Heaven》与《Alive》两部作品。《Blue Heaven》讲述的发生在一艘船上的杀戮事件，残虐程度使人目瞪口呆，且带有明显的对"911"的影射，高桥努借由描述那些丧心病狂的犯罪分子，来侧面凸显生命的顽韧，用这样极端的方式，传达一种坚强的信念。而《Alive》虽然因为故事的单薄与神棍惹来许多不屑，就立意而言，却仍旧是向上的。至于高桥努作品中将励志讯息传达得最为明确的，则莫过于《铁腕女投手》了。该作以人民生活空虚贫瘠的战后为背景，描述了一支由女子组成的棒球队的崛起与成长，看似运动漫画，主题却是关于性别与种族歧视。尽管高桥努笔下的阳光与汗水让人怎样也爽朗不起来，铿锵玫瑰们的坚强与勇敢却被表露无遗。

只能说，也许色调渠得化不开，但那就是高桥努所最为擅长的手法。他醉心阴霾，却并不鼓吹犯罪，他画了许多人渣禽兽，始终秉承的理念却仍是"人性本善"。这就要说到高桥努的《Sky High》（中文名《心魔大审判》）了。这部作品的题材有点老生常谈，讲述人在横死后会面临转世投胎、复仇并下地狱、以孤魂野鬼之姿游荡世间三种选择。不同的死者有不同的经历，不同的选择折射着不同的人性。在高桥努的所有作品中，这无疑是最能表现"暗黑美学"的一部。光明与阴霾，绝望与救赎，生存与死亡，其间的距离往往是一线之隔，一念之差。目前，这套故事以短篇形式不定期地持续推出中，质量虽然一度下滑，到最后仍能控制在水准之上。

喜欢同时进行多部作品的高桥努，近年来所致力经营的是《Sidooh-士道》与《爆音列岛》。关于这两部作品的画风自是不必赘述，而题材方面，对于高桥努来说都算是不大不小的突破。《Sidooh-士道》的背景是日本古代，这也是高桥努初次尝试古装题材，描述了一对兄弟在乱世之中的挣扎求存，给人的感觉更为大气，也更为悲壮。至于《爆音列岛》则是不良少年的飙车故事，高桥努称自己年少轻狂的时候也曾干过暴走族，因此无论是少年人不知天高地厚的叛逆，还是摩托车队通宵轰鸣的疯狂，都让他在画起时特别有感觉。这两部作品目前均反响不俗，沉浸在创作喜悦中的高桥努，自然也乐得继续他标志性的灰暗风格，在这条属于他的深沉不归路上越走越远。



在不道德的世间活出自我道德——另类鬼才古谷实



关于"另类"这个词，有很多种不同的解读方式，统归下来必须有个非主流的前提。那或许是因为画风，或许是因为题材，或许是因为人物……只是大多数时候所谓的另类不过是大惊小怪，不为光明唱赞美诗并不能算是另类，卖力地鞭挞人性如今也已经渐渐成为某种热门的创作方向。那些都不是真的另类，真的另类，是好像古谷实的作品一样，永远充满迷惘，充满疯狂，充满天真。

古谷实并不像古谷彻那样有名，倘若一位读者从未接触过他的作品，那么初次拜读时的第一反应必然是会被雷到满嘴喷烟吧。刚出道的古谷实，并没有很扎实的作画功底，他几乎是用一种非常天然的方式在进行创作。1972年3月28日出生于埼玉县、毕业于私立埼玉第一高校的他，在正式成为漫画家前曾经干过一阵子美容师，乃是又一个半路出家的经典案例。古谷实的处女作是1992年12月在周刊《Young Magazine》的增刊Rookie号发表的《去吧！稻中桌球社》，因为大受欢迎而于1993年7月开始在同一杂志上开始长期连载。老实说那"大受欢迎"实在是非常令人意外的事情，因为古谷实的画风实在是非常丑陋，而人物根本已经不是丑陋不丑陋的问题了。由于该作所描述的是某高校乒乓球部门内一群正值思春期的男生们的故事，所以免不了要涉及那一年龄的男生们所最热衷的，对女朋友的渴望。古谷实将那种渴望描述得非常真实，真实出了变态的意味，并直接通过男生们的嘴脸表现出来，那猥琐邪恶的表情每每让人产生将这些人从书里拖出来痛打一顿的冲动。配合这种非常故意的作画方式，《稻中》的剧情本身也是极度无厘头。密集的吐槽与丑不忍睹的Q版，匪夷所思的整人方式以及横流的欲望，都让读者深陷入一个疯狂搞笑的世界无法自拔。在多少有些模式化的喜剧漫画世界里，古谷实的出现犹如一颗重磅炸弹，他百无禁忌的重口味笑料总是令人一面瞠目结舌一面欲罢不能，遂成为不少读者顶礼膜拜的另类青春教科书，并于1996年度获得第20回讲谈社漫画赏。

《稻中》之后，古谷实又接连推出了《废柴同盟》（又名《当我们同在一起》）与《GO！GO！茂利飞车党》（又名《青山绿水好自在》）两部作品，所走的大体上仍旧是《稻中》的路子，设计三两性格各异的损友，让他们凑在一起干些会令人类为之蒙羞的事情，仍旧时不时地出现非常夸张的丑脸与大胆的镜头，只是画风开始变得成熟，懂得贴网点，也能够将人物画得不像是涂鸦了。坦白说那个时候，古谷实的搞笑虽然仍有可取之处，但是力道过度、手法单一的后果却是令读者审美疲劳，想要突破成名作《稻中》更是困难。或许也是意识到了这一点，在那两部作品中，古谷实除了搞笑之外，也开始融入些微的思考，当他透过那些看似不可救药的年轻人的口说出些一针见血的台词时，作品本身就不再是单纯的搞笑，而隐隐有些讽刺、荒诞的意思了。

古谷实有一则让许多读者津津乐道的短篇，名为《我的健康》，内容怪诞不羁，讲述"我"一天早上起来如厕的时候居然排出了一只兔子！完全没有道理可讲却真实发生了，为此"我"感到很困扰，而身边没有人相信"我"的遭遇。就是这样一则乍看之下完全是恶搞的作品，其实蕴含了古谷实对人生的某种调侃，一句"人生这么长，拉出一两只兔子也没什么大不了的"颇值得玩味。有许多人从那时起就预见了古谷实不会是一个单纯的搞笑漫画家，他更多时候是用黑色幽默的方式对这个不正常的世界进行挖苦。



2001年1月，古谷实进行了让所有人跌破眼镜的转型，新作《庸才》（又名《不道德的秘密》）尽管延续了一部分昔日的不正经元素，但是总体风格却变得阴沉灰暗。故事的主角



因为父母离异、背负欠款而变得悲观、厌世，认为人生无望，其后更是做出了弑父这样的事情。风格可以说从头到尾都令人感到窒息。这一次，古谷实解除了顾虑，不再只有讽刺，而是坦率地将这个社会的诸多弊端暴晒在了阳光之下，对于人性的肮脏一面，他更是作出了不遗余力的批判。对于那些怀着轻松心情来阅读古谷实的读者而言，《庸才》无疑是让他们吓了一跳。虽然不少人肯定了古谷实驾驭严肃写实题材的功力，但是过度的绝望仍旧令他们有些不能适应。

《稻中》与《庸才》是古谷实的两个极端，而《17青春遁走》（又名《机车人生》）则是风格居中的一部。将青春的放肆与现实的残酷合二为一，不过度渲染绝望也不一味弘扬欢乐，这样的类型显然是更为讨好的，因为兼具了娱乐性与思想深度，也就是所谓的亦庄亦谐。该作的主角是一个普通高中生，生活并不愉快、内心充满自卑的他，因为对机车的喜爱、对爱情的向往而拥有了一段跌宕的青春。这部作品的心理描写相当细腻，然而结局之际又突然强调起了人生的无奈。在让读者品尝过难得的古谷实式纯情的同时，仍旧不忘灌输他对这个社会的洞悉。

如今的古谷实仍旧坚定地走着同类型的创作道路，新作《深海鱼男》及《白昼之雨》中，主角的年龄层已经从懵懂少年、彷徨青年变成了彻底的颓废中年。古谷实一面描述起他们得过且过的堕落人生，一面又让他们遭遇新鲜的刺激而一度产生"改变"的想法，但是到头来却还是将一切放任给了人性里最真实的"怠惰"。古谷实用非常漫画的手法向我们展示了一段或几段人生，而我们也在啧啧称奇的阅读中发现，其实那些很漫画的地方之后，藏着很现实的刺。现阶段的古谷实，已经不像昔日那样激烈地想要抨击些什么，他只是以一个旁观者的身分记录着那些活在底层、内心困顿的人生，并为他们写一个辛酸却不乏诚恳的故事。

最后要说的是古谷实作品里的爱情观——从来都是宛如菩萨一般的美少女倒贴无用的废柴男！除了怪癖之外完全无法解释这种奇特的现象，抑或是古谷实年轻时曾经受到某种伤害，因此热衷于为他笔下的男士们寻求平衡？这个意义上来说，其实古谷实还是蛮童话的，即使是黑色童话。



这世界需要有人被歌颂——价值观斗士尾濑朗



这又是一位名不见经传的作者。若说一个作者的性格与气质也能够透过作品体现出来，那么对待尾濑朗其人，我们便可以抱持更多的宽容。他从来不是一个高调的作者，一如他的作品题材总是那样冷僻，对于他，并不需要用到"神秘"、"另类"这样的形容词，尾濑朗是平凡而朴实的，犹如孕育了庄稼的土地一般。

这样形容尾濑朗，是因为他笔下的世界总是远离现代化的尘嚣繁琐，以回归的姿态，重新关注起那些蛰伏在社会的偏门角落，默默无闻却脚踏实地生活着的人们。看着现在的尾濑朗，是很难想像他当初曾经以"松本めぐむ"这一笔名为Dynamic PRO.公司画过不少机器人动画的漫画版。《大空魔龙凯王》与《钢铁JEEG》是尾濑朗当时的代表作，尽管如今看来，那样的题材跟尾濑朗简直是两个世界，可是作品中所渗透出的那份异色之感，却也说明了尾濑朗不会是一个流俗平庸的作者。

对国内的人提起尾濑朗，或许七八十年代的漫迷会对他的一部科幻名作《望乡战士》留有印象，在泛滥成灾的穿越题材中，这部作品虽不算多么先锋，却也颇具代表性。那是因为即使在战场背景下，尾濑朗所注重的仍旧是人性温暖而不是单纯的炮火连天。像这样一位注重与读者进行心灵层面交流的作者，未来会在人文类型的作品领域中大放异彩，也就不足为奇了。

《夏子的酒》是尾濑朗公认的代表作。这部连载于1988年的作品，十分罕见地选择了日本农业以及日本酒制造业为描写对象。这在日本漫画中几乎是空前的。其实长久以来，品酒类型的漫画一直大行其道，但那多数是洋酒，葡萄美酒夜光杯的意境优雅而上流，本质其实是相当小资的。而《夏子的酒》中的日本酒乃是日本的传统佳酿，天生就有一种古朴而传统的风味。对于日本酒酿造的整个过程，尾濑朗都进行了翔实的取材，而后在纸上进行巨细靡遗的重现，当他丝丝入扣地描述起品尝日本酒的步骤以及优良的日本酒进入口中时所会起到的化学反应时，直令人满口生津，唇齿回甘。

不过，《夏子的酒》重点却不在于"酒"本身，而在于"酿酒的人"。故事的相当一部分篇幅并不着重于酒的酿制，而是酿酒所需原材料的由来。这就涉及到了农人的耕作。想要酿造出真正口味纯正的日本酒，最重要的就是要有足够出色的大米，书中称其为"虚幻之米"，不是有钱就能买到，而须得事必躬亲地下到田地中，以汗水和毅力进行栽培。在《夏子的酒》之前乃至之后，这样正面描述农人甘苦、农作物栽弄的漫画都是绝无仅有的！而在看着那一双双沾满了泥巴的厚实的手掌，那一张张晒得黑红却淳朴依旧的笑脸时，又让人无法不对这样一个劳动群体肃然起敬，而这，就是尾濑朗试图透过漫画传达给大众的。也许农人、酿酒者之于现代社会，只能算是提供酒粮的幕后工作者，但是他们的骄傲却并不比任何人来得浅。"酒是太阳的光"，这句话不仅是《夏子的酒》中一句唯美而诗意的感叹，也是对那些朴实的劳动人民的赞美。

从《夏子的酒》中，还可以看出尾濑朗的一类创作理念，那就是描写现代社会的价值观对立。这价值观，包括了政治、体制、性别、传统等等。夏子虽然出生农村，却并未想过继承家里的小小酿酒作坊，因而才在大城市打拼多年，直至父亲过身后方才回到家乡，以时间为代价兜的这个大圈子，却让她真正明白了自己的根扎在哪里，属于自己的天职应该是什么。农人并不比白领来得低贱，功成名就并不一定要在大城市出人头地。这样简单却深刻的道理，是尾濑朗对这个人人容易陷入迷失的时代的反思。

在尾濑朗另一部以自由撰稿人为主角的作品《实之华》中，女主角放弃了正规的上班族生涯而选择艰苦的写作之路，在她的身上，同样能看到那种对自我定位的清醒认识。尽管尾濑朗是一名男性漫画家，但他却时常在作品中探讨女性的社会认同感与自主意识。《实之华》描述了形形色色的女性：名利双收的女作家、咬牙在娱乐圈打拼的女艺人、带着女儿坚持调酒师梦想的单亲妈妈、碌碌无为只想着









结婚生子的寻常女人……尾濑朗用平和的笔触探讨，哪一种才算是有价值的人生？最后的答案却表明，人生的价值并不以成就或财富定论，家庭主妇固然会羡慕女强人活得精彩，女强人在疲惫时同样会流着泪向往平凡的家庭。那都是一种正确的人生观，只要自己选择了道路且走得坦然不后悔，就值得骄傲。

《家》是尾濑朗以"体制的冲突"为主题的作品。这或许是尾濑朗作品里批判度最高、最沉重的一部。以日本真实发生过的、农民与政府围绕土地所发生的"战争"为蓝本而创作，淋漓尽致地展现了一群以土地为根的农人面对政府强行征收家园兴建机场时，可歌可泣的抗衡经过。村民们所捍卫的，不单只是祖祖辈辈生长耕耘的土地，更加是属于自己的一份自由与权益。书中充满了农民对家园的热爱，对土地的眷恋，那是一种本源而纯粹的热情。无独有偶，在另一部作品《光之岛》里，尾濑朗借由描述一个远离城市的小岛上的居民们对岛上惟一一所学校的保护，不动声色地表达了一种质朴的乡愁。对故乡的坚守，对未来的眺望，从来不以时代为转移。

尾濑朗是个高产高质的作者，他的作品几乎每一部都有反复再看的价值。自然，每一部也均是以"冲突"为最大看点。上述之外，还有以夏子祖母为主角的《夏子的酒》前传故事《奈津之藏》，讲述旧传统与时代发展之间的冲突；关于少年人与攀岩运动之间缘分的《登峰造极》里提到了"在日朝鲜人"，小中见大地折射出不同族群的对立问题；最新作《藏人》走回了日本酒酿造的旧路子，却把主角从女性改成在日洋人，从而带出了东西文化的交融与摩擦。若是喜爱偏门题材、重视矛盾与思考的青漫读者，尾濑朗的作品，必然每一部都不会让他们失望。

青春的真谛是疮痍——挖坑天后冬目景



画得好青漫的女漫画家不多，勤奋挖掘各种未知可能的就更少了。饶是柴门文那样的高手，也还是免不了在情爱的单一题材中泥足深陷。这点上说，冬目景是值得嘉许的。打从出道以来，她的故事类型一直在变，却大体都能维持住一个上乘的水准。而对比许多同行，她的另一个优势在于曾就读日本多摩美术大学，属于底子深厚的学院派作者，更难得的是，科班出生并未将她的个性束缚得刻板或千人一面，冬目景的魅力是独一无二的。

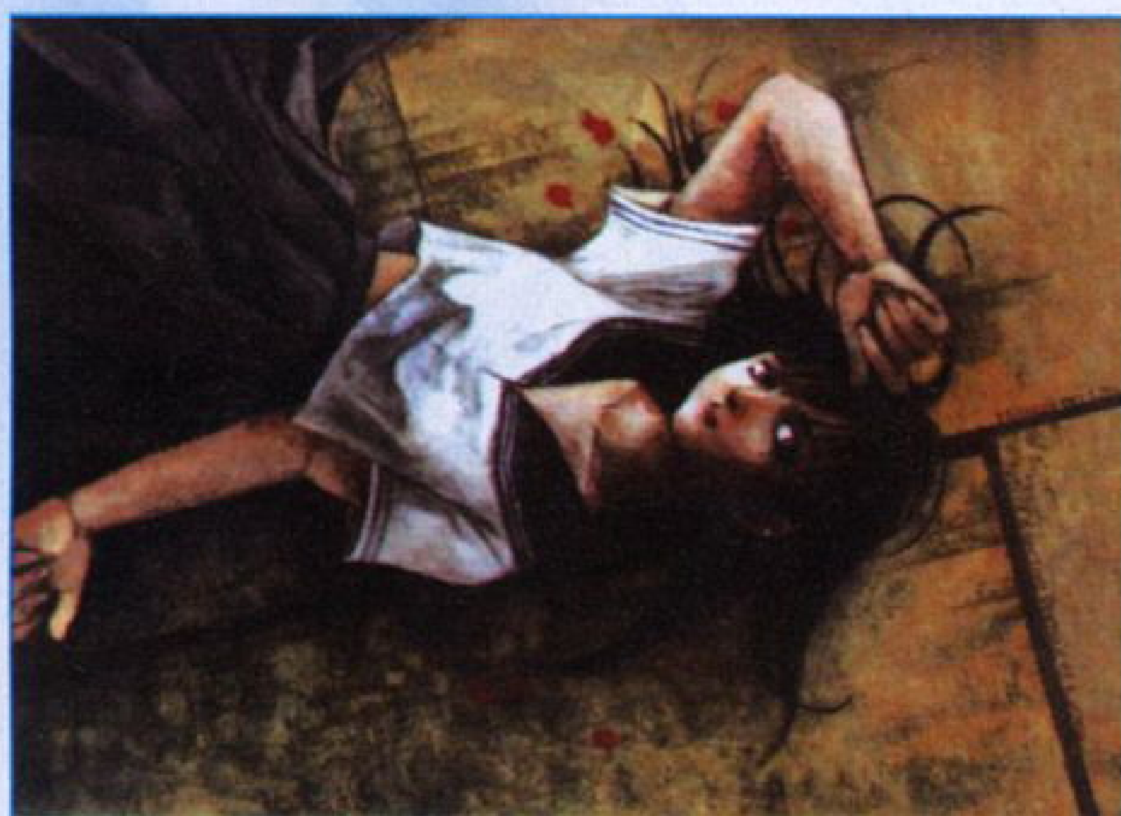
在没有看过冬目景作品的情况下拿到她的书，首先必然会被画风所震撼。那是女性作者中极其少有的笔锋，线条洒脱中不乏硬朗，既有漫画成分，又不缺写实质感。虽然是女作者，但是冬目景的漫画里几乎看不到梦幻的网点，有的只是大片大片素描的暗影，用通俗的方式来形容，就是给人一种"沙沙的颗粒感"，这样的画风恰如冬目景的故事一般，绝不光滑柔软，而是有着砂纸一般的坚硬粗糙。坊间一直有传言，说冬目景与《无限之住人》的作者沙村广明系出同门，又说是师生关系，又说是师姐弟关系。事实上他们的画风的确有不少相似之处，然而冬目景的故事却并不像沙村那样以血腥粗犷为标榜，她有她的冰冷，也自有她的温暖。

冬目景于1970年4月13日出生于日本神奈川县，1992年在《漫画汉堡》18号以"十目倾"的笔名发表短篇《六叠剧场》而出道。她的第一部单行本是1995年出版的《ZERO》，讲述一位在学校中饱受欺负的少女的复仇故事，手法粗暴，剧情缺乏逻辑性，比较能给人留下的印象的只有那与众不同的画风。同年冬目景出版了迄今惟一的一部短篇作品合集《我们的主题曲》，里面所收入的故事带有很重的实验性质与同人色彩，很像是许多作者在成熟前的练笔之作，故事不求多么精彩好看，也不那么看重市场反响，在意的主要是自我的表达。这两部作品是有异曲同工之妙的，也较能看出冬目景的文艺本质，在她那貌似偏激的画风之下，其实隐藏着一颗敏感的心。



1995年到2002年之间，冬目景推出了她创作生涯中最重要的一部作品《羊之歌》，对于许多读者来说，这部漫画是他们迷上冬目景的原点。该作后来还曾被改编为动画版及真人版而扩大了影响力，透过这个故事，冬目景的独特画风与情感达到了高度的和谐。一直都有人说起看《羊之歌》时内心的郁闷不快，而那正是冬目景所试图成就的效果。

《羊之歌》是一个另类的吸血鬼故事。主角一砂因为罹患怪病，对血液有着异乎寻常的渴求，而这也是他们家族世世代代的诅咒。后来一砂遇到姐姐千砂，得知二人有着相同的体质，因此他们彼此扶持，相依为命。毫无疑问，《羊之歌》的设定是很够噱头的，也很容易发展成一部暗黑系乃至猎奇向的作品。但是冬目景没有那么做，她给作品限定的主题是"迷失在羊群之中的狼，被寂寞的利齿撕裂自己的身体"——对，寂寞。那种分明同样是人类，却就是会被当成怪物看待的恐慌与寂寞。冬目景将一砂内心的痛苦诠释得淋漓尽致，而在那种情况下，一砂对千砂产生依赖也是无可厚非的事情。那不仅仅是亲情，也并不是"恋姐"之类的畸形爱情，而是一种以生命为桥梁架构的"第四类"情感。这也是这部灰暗的漫画中仅有的救赎。尤其在一砂被迫吸食千砂血液来缓解痛苦的时候，那样悲怆的命运感便放大到了极致。





在故事的结局部分，虚弱的千砂静静死在了一砂的身边，而一砂却在服毒之后奇迹般地痊愈，只是失去了记忆。尽管冬目景没有将悲剧进行到底，但却给读者留下了无限的惆怅。一句"我们不是狼，我们只是长着獠牙的羊"更是道尽了这部作品的无奈特质。

《羊之歌》为冬目景奠定了大家的地位，也为她的阴霾暂时画下了休止符——或者说，往后的冬目景即使在作品里玩起深沉，也无法再超越《羊之歌》的高度。其实，用令人窒息的印象来界定冬目景，对她是不公平的。她的其余作品或许不及《羊之歌》那样深入人心，却至少说明了她身为一个漫画家的旺盛创作力与宽泛可能性。

1996年开始连载的《机械浪剑客 黑铁》就是个好例子。这部作品乍看之下是日本古代背景，然而主角黑铁却是一个超越时代的"半机械人"，他的搭档是一把会说话的剑，职业是收钱杀人的快斩手。故事以独立的单元剧结构为主，描述了黑铁游浪江湖的过程中目睹的人情冷暖，亲历的血雨腥风。黑色幽默、想像力、传奇性、感性，都在这部作品中得到了很好的结合。

1999年开始连载的《昨日之歌》则是一部青春爱情故事。一如冬目景的其他作品，叙事平淡，甚

至更平淡，仅以安静的画面与简单的台词，演出着三个年轻人的故事。没有乱洒狗血也没有勉强搞笑，就那样不疾不徐地交代着每个人心里的伤痕，建立起彼此间微妙的缘分。在缓慢的节奏中，冬目景一步一个脚印地走出他人为她限定的条条框框。尽管“喜欢乌鸦的怪怪美少女”之类角色永远无法带给人以“阳光”印象，但是心态上，冬目景是开朗的。到了2006～2009的《小桃一家》，冬目景的故事甚至可以用“可爱”来形容了。

不过要说起冬目景最为令人难忘的特色，还在于她的无良挖坑举动。《黑铁》在第一部完结后迄今不见下文，《昨日之歌》的剧情进度几乎是乌龟爬行，《LUNO》、《幻影博览会》、《ACONY》之类的坑更是不知哪年才有填完的时候。偏偏冬目景的创作态度无比随性，比起填老坑更大的兴趣在于开新坑，再加上她时不时会被画展之类事情所耽误……喜欢上她的作品，就意味着要做好死在坑中的心理准备。然后在几乎要放弃等待的时候，为她突然良心发现画完了的《文车馆来访记》、《家鼠的时间》之类作品而重燃希望，然后迈入下一个循环……



你，幸福吗？
——为平淡生活写真的星里望留



看多了各种各样哗众取宠的漫画，习惯了漫画家们都是些拥有鬼斧神工想像力能够从匪夷所思角度想故事的怪物，在碰到星里望留的时候，很难不被打动。为那在这个浮躁社会中几乎绝迹了的“平淡是真”。

只看笔名的话，是会把星里望留当成是一个女性漫画家的吧，然而1961年1月1日出生于福冈县北九州市的他，已经是一个有妻有女还有猫的中年男人。关于星里望留的一切资料，也像是他的作品一样，平凡朴实，波澜不惊，有时候阅读他的作品，甚至会感觉这不是一个应该从事漫画的人，他的画风也好，故事也罢，都与这个崇尚利益的行业格格不入。星里望留的身上，原本看不见太多夹塞的可能性，然而勤恳踏实的耕耘仍旧为他赢得了小范围的好名声，像是吃过了那么多色香味俱全的昂贵大餐后再来品尝家常小菜，方才能体会这样简单的美好才是人生的真谛。

星里望留原本是德间书店旗下的作者，1986年开始，他在该出版社推出了《危险女郎》、《马赫守护神》、《幼齿女战士》、《欢喜小冤家》四部作品，仅从题目上也能看出，那时候的星里尚处于摸索阶段，因此搞笑剧、幻想剧、青春剧，他都一一尝试。



然而无论是设定还是画风，那些作品都缺乏让人记住他的魅力。直至1991年，星里转社到了小学馆，方才找到了属于他的位置。创作方向也从浅陋的少年漫画，开始转向青年漫画。



那部有着转型意义的作品名为《一半的感觉》，故事很简单，就是一对都市青年男女的爱情，没有太多的特别之处，然而那不狗血也不造作、甚至有几分笨拙的作画风格并不会令人反感。对于星里而言，这次的尝试虽不成功，却无疑有着道标的意义。于是《一半的感觉》完结后的同年，星里很快展开了他迄今为止最长的作品《无壳蜗牛连环泡》的创作。那时的星里，画风已经变得成熟，不再有稚嫩的线条，开始使用适量的网点，人物虽不美型却个个可爱，读者的接受度因此再度提高。

《无壳蜗牛连环泡》以日本泡沫经济破灭的年代为背景，所描述的对象是小公司的小职员，尽管处处不景气，他们仍能用随遇而安的心态面对工作与人生，对于日本读者而言，那样的积极乐观无疑是十分正面的。加上人物关系多而不乱，爱情故事曲折而不胡编乱造，让人看着看着就不禁会心微笑。是这样的，青漫不一定要承载多么庞巨的知识量，也并不一定要深刻地探讨人性，有时候仅仅是这样单纯地描述生活，一样可以赢得读者的喜爱。毕竟那样的返璞归真有时候更需要功底，也更能体现一种成年人的智慧。

若要说到星里望留作品中最优秀的一部，则首推《幸福的预感》。这部寥寥5本的作品是星里真正结束青涩、迈向成熟的标志。对生活、对工作、对家庭、对爱情、对人生……如此多的看法被星里寄托在作品之中，却用了不动声色的方式进行表达。不说大道理，只消看主人公如何扮演好他在这个世界上的身分，读者自然便会有所思悟。这也是星里开始画青漫之后惟一一次在故事中加入幻想元素——一个幽灵少女。她的时间停留在昨天，她没有机会体验正常人的喜怒哀愁，这与窝囊又疲倦的男主角恰好相反。星里正是通过此二人的异同来道出成长的烦恼。书中有这样一句标志性的台词：“是什么时候开始，我们非得变成大人不可？”这样一句话，对于结束了无忧无虑的少年期、开始走出校园接受磕碰的社会新鲜人来说，想必是经常在脑中响起的吧。无论是向往着明天的“孩子”还是留恋着昨天的“大人”，都能在这部作品中找到自己的影子。而幸福到底是什么，则是我们需要一生寻找的答案。



有时候能察觉到“幸福的预感”，本身已经是极幸福的事情。

爱情的题材之外，已有家室的星里也十分注重对于亲情的歌颂。这方面的代表作是《蛋包饭》——以日本人耳熟能详的一道国民料理为题目，以蛋包饭的不同组成材料隐喻家庭的每一位成员，从而带出“每个人都不可或缺”的温馨理念。在星里后来的作品如《月光公寓》、《怪兽之家》中，同样的想法也得到了延续。当一位作者不再对“爱情”的题材独沽一味时，他就拥有了更悠远的视野与更辽阔的创作天地。

尽管星里望留的作品更贴近于“隽永的小品”，但是也逐渐受到了影视圈的青睐而有部分被改编成了日剧。即使影响力被扩大了，星里却仍旧维持着自己不温不火的创作步调，从平淡的日常着手，为平凡的人们写真，没有大红大紫的野心，却早已在喜欢他的人心中留下了温暖的足迹。

篇幅是有限的，阅读是无限的，希望上面一轮你方唱罢我登场的洗脑式推荐可以帮助各位不谙青漫的读者建立一些初步认识，若能引起一些本就很谙青漫的读者的共鸣则更是再好不过。但是要注意，虽然青漫的天地风景秀丽，究竟应该看些什么，仍旧该取决于读者自己的喜好。不必迷信名家名作，要坚信与自己波长吻合的漫画才是好漫画，其他统统打入冷宫也不必可惜。毕竟阅读这一行为，就像是年龄到位后就会对一些本不感兴趣的东西产生兴趣一样，应该是一种自然而然的事情。

文 战机黑手党 编 胜负师 美编 木仙

第九艺术的过去、现在与未来

——浅谈游戏艺术化

何谓第九艺术？

继绘画、文学、建筑、雕刻、音乐、戏剧、舞蹈、电影这八种艺术形态后所诞生的电子游戏，即为第九艺术，这是较为普遍的一种解释。

距离1962年史蒂夫·拉塞尔开发出第一款电子游戏《空间大战》至今，游戏这个新兴的产业已经迈过了40余年的岁月。在这40年的时间内，电子游戏经历了脱胎换骨般的进化。但我们必须面对的事实是，游戏直到今天依然没有获得社会主流群体的广泛认同，它并没有像电影那样成为所有人公认的艺术形态。

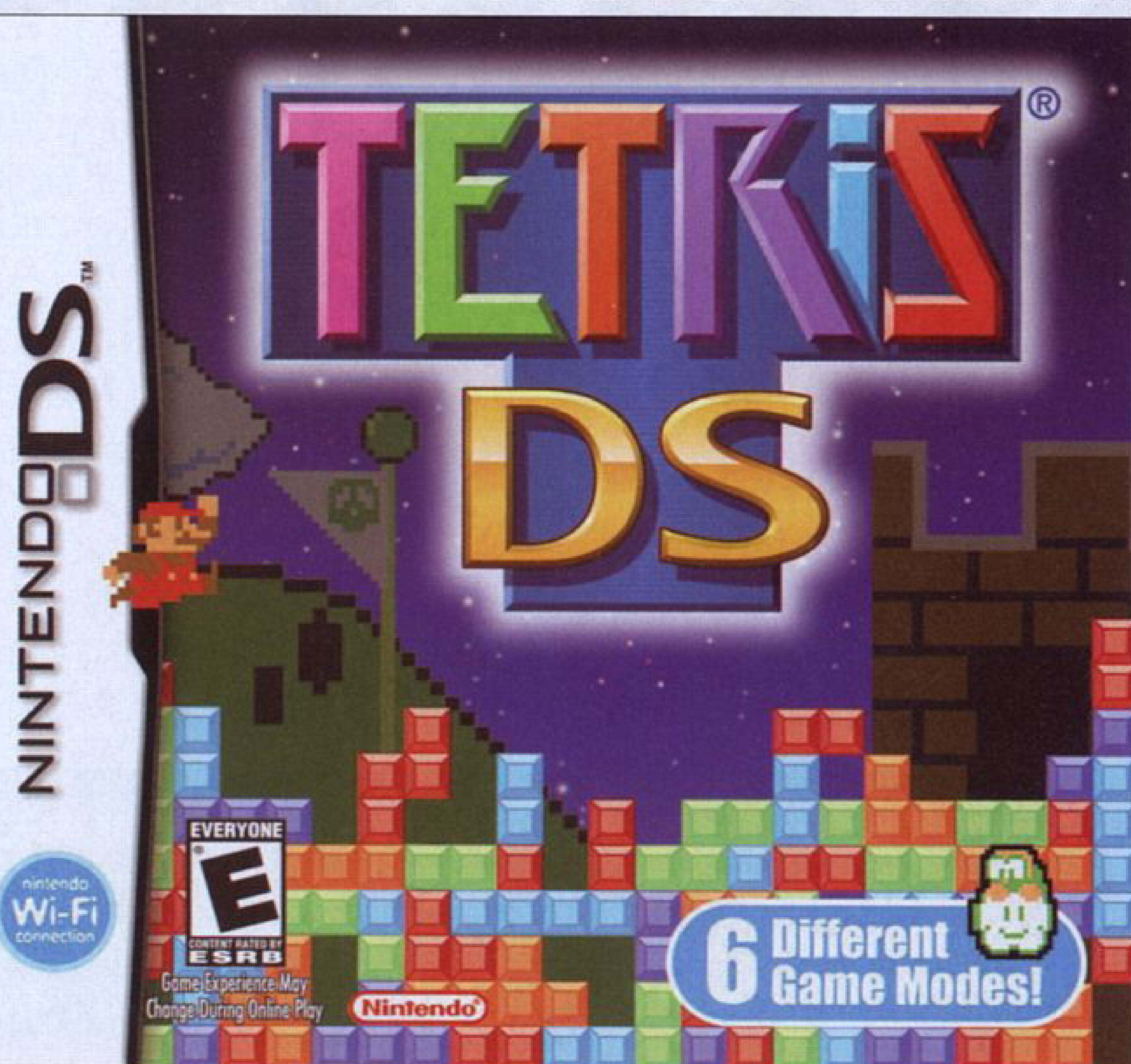
本文着眼于文化底蕴和开发技术这两大角度，通过评析具体游戏作品的艺术特质，浅析游戏艺术化的发展进程与未来前景。如果这篇走马观花式的拙文能够引发各位读者对游戏艺术化这一课题的更多兴趣，还那么笔者不胜荣幸。

PART 1: 简约之美

在上个世纪70年代，受限于当时硬件系统的性能，人们能玩到的电子游戏只有《打砖块》、《俄罗斯方块》、《太空侵略者》等画面和游戏规则都极其简单的作品。这些游戏虽然简单，但并不简陋，简洁精炼的系统使这些古董作品直到今天依然散发着无穷的魅力。80年代，任天堂FC和世嘉MD取代了ATARI 2600，成为了家用游戏机的两大新霸主。借助硬件机能的提升，FC和MD的游戏拥有比ATARI 2600更为丰富的游戏性，成就了电子游戏史的第一个黄金时代。此后，索尼PS和世嘉土星成为了尖端图形技术的标兵，将游戏界带入了3D时代。直到PS2等主机问世后，电子游戏已经拥有可以以假乱真的画面表现。然而，在华丽画面轰炸下的玩家却出现了"审美疲劳"，PS2时代的日本游戏市场出现了自诞生以来的第一次大规模萎缩，令人触目惊心。

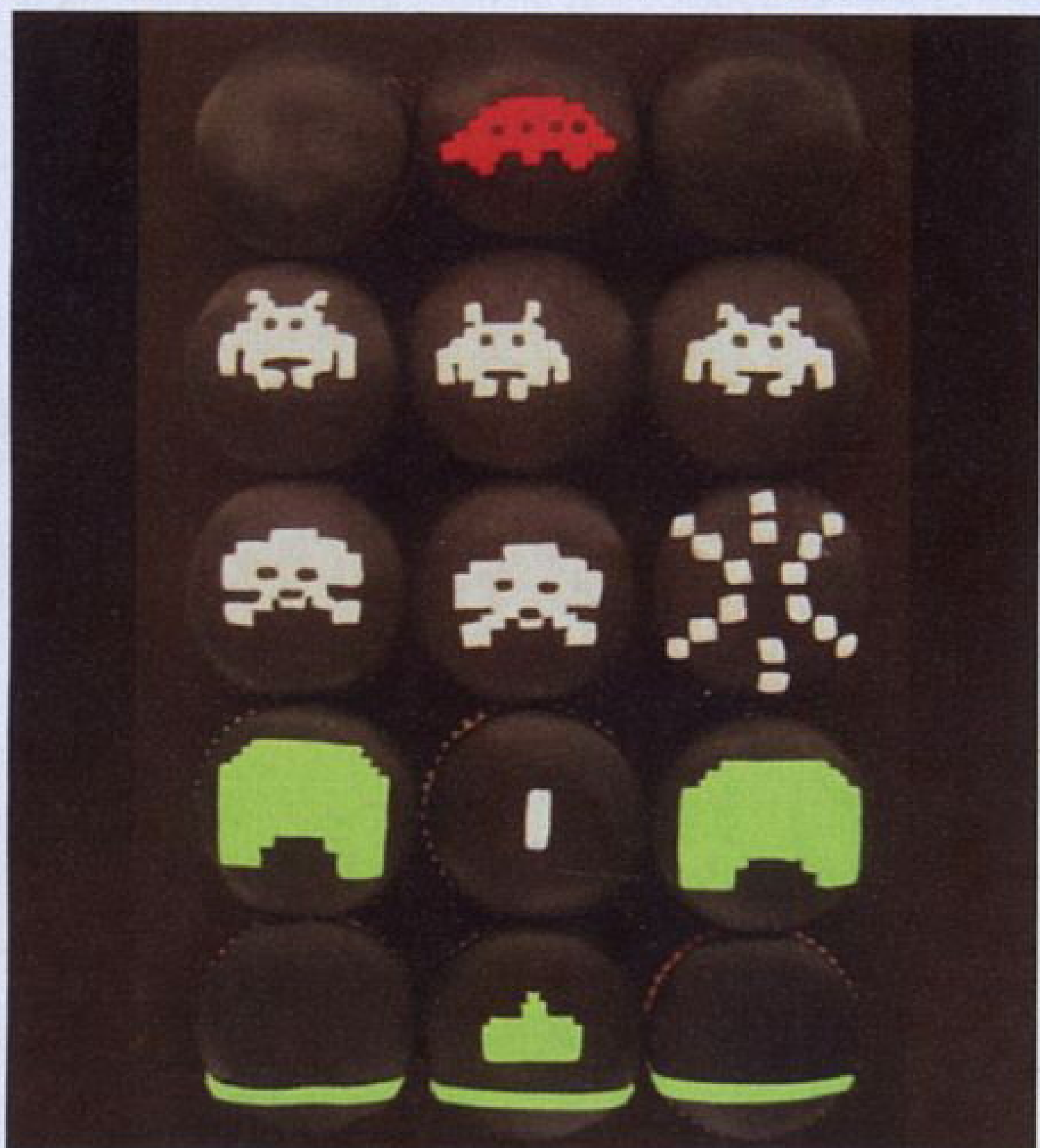
随着硬件系统的升级，电子游戏的复杂程度也在不断增加。到了今天，RPG游戏往往夹杂有大量动作要素，动作游戏也都具有复杂的剧情，在游戏系统不断复杂化的同时，我们从游戏中得到的乐趣却没有得到显著提升。从PS2时代开始，电子游戏这一娱乐形式已经随着无休止的复杂化而被打上了"小众"的烙印。在20年前，《超级马里奥》和《吃豆人》是全家人都能共享其乐的游戏，然而到了今天，我们已经很难在华丽的次时代游戏中找到这样一款脍炙人口的作品。

美国游戏界著名人士彼得·摩尔在担任微软市场部副总裁时曾经提出"电影式超大作路线"的经营方针。摩尔认为，在游戏开发成本不断上升的今天，开发商应该转变观念，模仿好莱坞的营业模式，走少数精锐路线，用海量的开发资金砸出销量同样惊人的作品。既然电影界可以有《泰坦尼克号》，那么游戏界同样也可以出现销量达2000万套以上的作品。但摩尔显然忽视了一个问题——电影拥有远超游戏的广泛受众群。电影不需要游戏主机或电脑的支持，也没有任何操作门槛，只需要一张廉价的电影票即可让观众享受到作品的全部内容。纵观整个游戏史，销量超越千万套的作品也只有区区11款而已。FC的《超级马里奥兄弟》销量高达4000万，但这部作品给任天堂带来的收益与《泰坦尼克号》的18亿美元票房依然



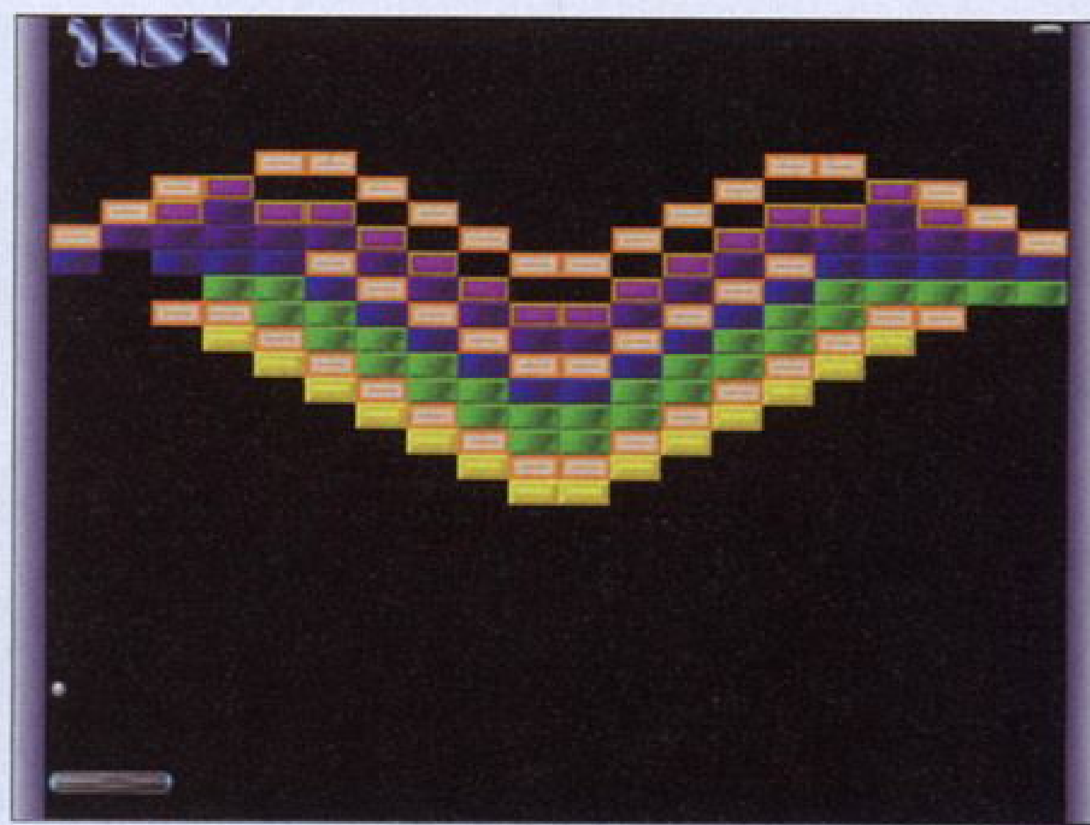
有一定差距。更为讽刺的是，在这 11 位“千万俱乐部”中，除《使命召唤 4 现代战争》、《GTA Ⅳ》和《Wii Fit》外，均为 FC 和 GB 平台的老牌经典。微软的 X360 主机虽然拥有极高的软硬比，但在装机量上，Wii 已经以压倒性的优势将其击败。X360 用户群已经呈现出明显的核心化、小众化趋势，摩尔所构思的“超大作路线”在今天的游戏界很难实现。

电影虽然是公认的八大艺术形态中最为年轻的后来者，但也拥有百年的悠久历史。在最初的发展期中，电影也曾经饱受音乐、戏剧等传统艺术拥护者的蔑视。在多位电影艺术大师的精心培育下，电影才真正成为了被广泛接受的艺术



形态。从这点来看，游戏坎坷的发展历程与电影界颇为类似。宫本茂和小岛秀夫等知名游戏人虽然获得了全世界玩家的拥护，但他们的社会地位和知名度与史蒂夫 · 斯皮尔伯格等电影界名导依然无法相提并论。虽然现在的游戏界在努力向电影界看齐，竭力模仿电影的各种技术和表演方式，但时至今日，游戏也没能获得与电影同等的认知度。归根结底，阻碍游戏艺术化发展的根源，便在于游戏与其他艺术形态的本质区别——互动性。

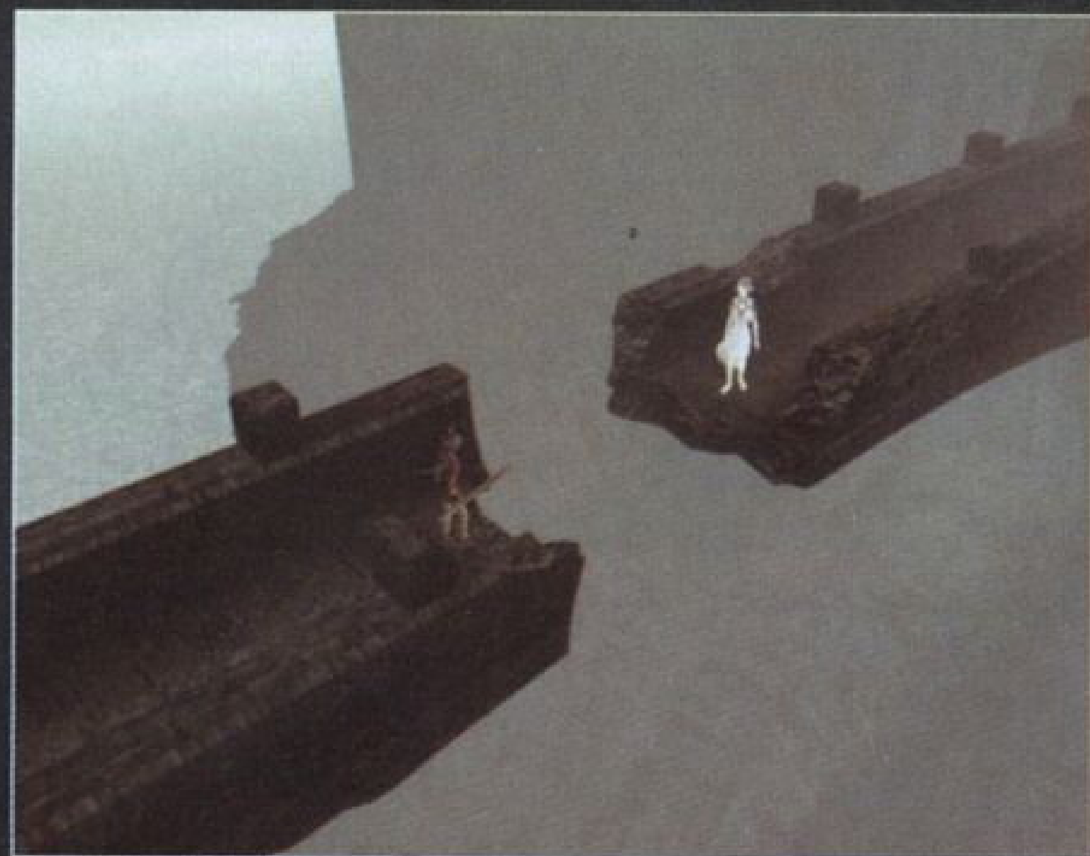
游戏中的主角是任由玩家操作的，只有这样，玩家才能获得游戏性的乐趣。FC 时代的游戏规则大都十分简单，也没有太过复杂的剧情，游戏带给玩家的乐趣完全来源于游戏性本身。然而，当主流家用机从 FC 发展到 PS 时，越来越多的游戏开始将剧情视为重中之重，游戏的叙事性被提高到了与游戏性同等重要的地位，此时游戏的互动部分就成为了叙事性的最大敌人。在文学、戏剧、电影等传统艺术作品中，创作者想传授给欣赏者一个完整的故事时，一般会使用倒叙、插叙等方式来设置悬念和高潮，让作品更加吸引人。欣赏者只需要按照创作者给出的顺序，认真地阅毕整部作品，便能充分消化作品中的全部内容。创作者所给出的信息，在传统艺术作品中，可以被欣赏者充分吸收。而游戏的互动要素在给予了玩家自由行动权力的同时也削弱了剧情的叙事性。在电影中，导演精心设计的每一个镜头都会被观众看到。然而游戏中的每一个精美的场景却不一定都能让玩家亲眼所见，这就造成了玩家



在游戏中会遭遇不可避免的信息丢失。一部游戏的自由度越高，玩家可能丢失的信息就越多，作品的叙事性也就越弱。可能有的读者会用《辐射》或《GTA》等自由度极高的美式游戏来反驳笔者的观点，但不要忘了，这类游戏的乐趣并不在于欣赏设定好的剧情，而在于亲手塑造一个自己心目中理想的角色。像《皇家骑士团 2》和《梦幻模拟战 2》这样在自由度和叙事性两方面都有建树的游戏时至今日依然是凤毛麟角。如此一来，所有游戏制作者都要面临一个严峻的选择——究竟是注重自由度制作一部游戏性突出的作品，还是加强叙事性创造一部剧情优秀的游戏？

其实，早在任天堂的 Wii 公布之前，PS2 时代的一些制作人就已经对黑洞般越来越庞大的游戏制作理念发出了质疑的声音。他们用自己返璞归真的作品证明了：一部游戏即使没有复杂的系统、庞大的剧情、高自由度的分支，依然可以成为一部感人的佳作。

ICO & 汪达与巨像 (SCEJ)





SCEJ 的上田文人倾力打造的《ICO》可谓是一部极具争议的游戏。一方面，《ICO》恢宏的场景设计和清新淡雅的游戏风格获得了所有人的认可，另一方面，这部作品薄弱的游戏性也令很多玩家对其嗤之以鼻。上田文人这位制作人从出道以来就一直坚持“减法理论”的游戏设计理念。《ICO》在制作初期的目标是打造一款类似《生化危机》的冒险游戏，拥有种类丰富的敌人和场景。但在游戏从 PS 转移到 PS2 平台后，上田文人决定对游戏进行“减法式设计”，种类丰富的敌人被大量删减，城堡周围的多样化场景也不复存在，取而代之的是一栋孤单的城堡和让两位主角逃生的游戏主题。在游戏开发时间和人手不变的情况下，只有通过这种“减法式设计”，去除掉游戏不必要的各种要素，才能保证整部作品成为精雕细刻的艺术品，这便是上田文人在自己的作品中始终贯彻的理念。《ICO》的流程自由度低，敌人种类也十分单调，称不上是一款优秀的冒险游戏。但以艺术品的角度分析，《ICO》则堪称完美。城堡的每一个场景都值得玩家去细细品味，通过手柄震动实现的牵手系统堪称一绝，就连存档和 GAME OVER 画面都显示出了独特的美感。在 4 年后的《汪达与巨像》中，上田文人更将他的“减法式设计”发挥到了极致。整个游戏由 16 个 BOSS 巨像兵组成，没有任何杂兵战，“蚂蚁搏大象”式的战斗让玩家大呼过瘾。从游戏性的丰富度来看，《ICO》和《汪达与巨像》可谓十分单薄。上田文人想做的并不是一款好玩的游戏，而是一部真正的艺术品。只有放下浮躁心态，心平气和去体验游戏的玩家，才能领略到这两部作品的美。但另一方面，我们也要看到，面对玩家的批评，上田文人也在逐渐妥协。《ICO》中没有与主线剧情无关的隐藏要素，二周目玩家所能开启的只有双打模式和隐藏武器而已。而到了《汪达与巨像》，制作人却增加了抓蜥蜴尾、收集树果和时间挑战模式等与游戏主线完全不搭边的设计。这些支线要素虽然丰富了作品的游戏性，但也削弱了作品的整体艺术感。希望《ICO》小组的 PS3 新作《最后的守护者》能够在游戏性和艺术性两方面达到完美的平衡。



闪亮银枪 & 斑鸠 (Treasure)



在FC和MD时代，射击游戏是几乎可一手遮天的游戏类型。Namco、Konami、Capcom、SEGA等游戏大厂都推出过无数经典STG作品。然而，90年代后期游戏界进入3D时代后，STG却依然保持着古老单调的游戏方式、简单的2D画面和极高的难度。面对进化飞速的各类RPG和AVG游戏，STG就如同一头无法适应自然进化的恐龙，悄悄地退出了主流游戏的范畴。就在STG四面楚歌之时，Treasure公司于1998年推出的《闪亮银枪》却赢得了玩家和媒体的交口称赞。

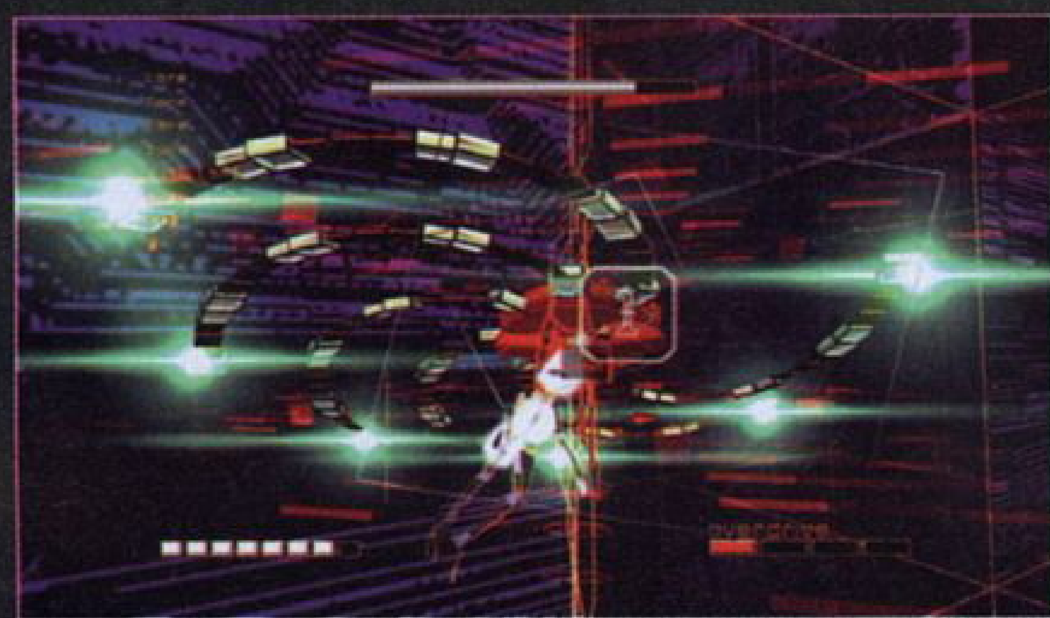
《闪亮银枪》采用2D弹幕和3D机体结合的画面方案，巧妙地回避了土星3D机能匮乏的缺点。缓慢的卷轴、多变的地形和丰富的武器让玩家在攻关过程中需要像玩RPG一样不断思索、积极行动，完全超越了传统STG“千军万马中躲避子弹同时按住射击键”的俗套设计。《闪亮银枪》最惊人之处在于它完美的剧情和无可挑剔的艺术气质。制作人采用倒叙、插叙等叙事手法，在关卡中穿插了大量真人语音和过场动画，玩家在游戏中仿佛置身于一部科幻大片，代入感极强。主角所面对的敌人也不再是无聊的外星生物和俗套的邪恶博士，而是对人类而言如同神一般存在的神秘石状物体。在结局中，男女主角作为全世界仅存的两名人类也无法逃避最终被石状物体消灭的命运，20年后，机器人同伴通过基因技术制造出了两位主角的克隆体，掀开了人类历史新的一页，而曾经灭绝了人类文明的石状物体则再次沉睡，等待着人类重新挖掘出它的那一天……《闪亮银枪》为我们塑造了一个超越生死、无限轮回的世界观，其剧情之精彩，哲学内涵之深刻，就连今天的大部分RPG作品都无法匹敌。《闪亮银枪》颠覆了STG的设计理念，为Treasure公司赢得了广泛的尊敬和极高的声誉。

就在所有人都认为《闪亮银枪》就是STG游戏的终极形态时，3年后，Treasure公司成功地实现了自我突破，推出了《斑鸠》这款旷世杰作。无论从世界观还是游戏风格来看，《斑鸠》都与《闪亮银枪》有着数不胜数的相似之处：宏大的关卡场景、史实般的配乐、丰富多变的地形和无限轮回的世界观，就连最终BOSS也是《闪亮银枪》中登场过的石状物体。但《斑鸠》并不是《闪亮银枪》传统意义上的续作，它在继承了《闪亮银枪》优良传统的同时也开创出了独有的新要素。黑白变换和粒子释放系统为这部作品带来了不同以往任何STG的游戏性和观赏性。在艺术成就方面，《斑鸠》也是一部青出于蓝的作品。借助Naomi基板的强大性能，《斑鸠》实现了全3D化，干净漂亮的贴图配合黑白二色的搭配令人赏心悦目。《斑鸠》的剧情复杂程度虽无法与《闪亮银枪》相提并论，但“理想、试炼、信念、现实、轮回”这短短10个字组成的关卡标题就表现出了制作人想要传达给玩家的所有思想。从后来DC版新增的游戏模式来看，Treasure完全可以把街机版《斑鸠》做成一部关卡更多、模式更丰富的作品，但最终制作人并没有这样做。毕竟，Treasure希望《斑鸠》成为一款唯美的艺术品，而不仅仅是一个好玩的STG游戏。从最终成品的素质来看，Treasure的确做到了这一点，《斑鸠》的整体素质在STG游戏群中足以傲视群雄，堪称屹立于金字塔尖的王者之作。



《闪亮银枪》与《斑鸠》能够在艺术性方面获得如此巨大的成就，与STG这一游戏类型的特点不无关系。STG的游戏流程是完全线性可控的，制作人可以预测到玩家在关卡中所有可能的行动，进而从容地铺设剧情，而玩家也不会因为STG固定的卷轴安排而对游戏的自由度产生抱怨。Treasure正是充分利用这一特点，辅以大量独创性的演出方式，赋予了《闪亮银枪》和《斑鸠》惊人的艺术气质。作为一家从Konami独立出来的小型公司，Treasure的规模虽不算大，但推出的每一款作品都被奉为经典。MD时代的《火枪英雄》和《幽游白书 魔强统一战》这两部在中国家喻户晓的作品，已经让玩家领略了Treasure游戏场景火爆、手感细腻的特点。在游戏性方面屡有建树后，Treasure考虑的已经不再是如何制作一款出色的游戏，而是如何打造一部真正的艺术品。以土星的《闪亮银枪》为起点，Treasure的每一部作品都被刻上了浓重的艺术化烙印。从N64的《罪与罚》、DC的《斑鸠》、GBA的《守护英雄 Advance》再到PS2的《宇宙巡航机V》，Treasure一直在作品中贯彻他们的哲学理念，创造了一个又一个无限轮回的世界。他们所制作的游戏，在保持火爆刺激的优良传统之外，也做到了震撼人心。如果说有哪家公司在游戏艺术化的贡献上能够与上田文人的《ICO》小组叫板，那么恐怕就只有Treasure了。在游戏开发日益复杂化的今天，Treasure依然保持着他们简约而不简单的开发理念，凭借着出色的ACT与STG作品，打造出了属于自己的一片世界。

REZ (SEGA)



《ICO》和《斑鸠》虽然是游戏艺术化的典范之作，但这两部作品的游戏性还是十分纯粹的。相比较之下，音乐游戏鬼才水口哲也的《REZ》就显得过于另类了。10年前水口在DC上推出《太空频道5》时，就有很多玩家抱怨游戏过于怪异，难以接受。与《太空频道5》相比，《REZ》的光怪陆离程度又上了一个新台阶。如果把《REZ》当做一款普通的音乐游戏，MUG爱好者会抱怨《REZ》的曲目太少。将其视作一部射击游戏，射击游戏的FANS又会觉得《REZ》的难度太小儿科。事实上，水口哲也并不把《REZ》视为一款简单的电子游戏，他更希望将这部作品打造成一个交互式的感官体验设备。《REZ》游戏理念的核心是“通感”——将视觉、听觉和触觉融为一体。整部游戏的视觉效果、音乐编排和手柄震动都被水口有机融合，再加上迷幻主义的画面风格，只要玩家能将自己的神经彻底投入这款游戏，便能取得磕了药一般的非凡快感。就这点而言，《REZ》可以称得上是真正意义上的“电子海洛因”。在SEGA实行分社化制度时，水口哲也将自己的公司命名为“联合游戏艺术家”(UGA，United Game Artists)，似乎就注定着他们的作品只会被一小部分人所追捧。在UGA被Sonic Team吞并后，水口离开了SEGA，创立了自己的公司Q Entertainment，并在掌机上推出了《音乐方块》和《陨石大战》等极具创意的小品游戏。或许水口哲也的音乐游戏永远也无法像《太鼓之达人》或《流行音乐》那样受到广泛的追捧，但这些作品的独特艺术价值，却是今天的主流音乐游戏所无法比肩的。



PART 2:电影化游戏

电子游戏从诞生之初便与同样为视觉艺术的电影结下了不解之缘。从《魂斗罗》对《兰博》的致敬,再到《恶魔城》向吸血鬼恐怖片的模仿,电影一直是游戏制作人取之不尽、用之不竭的灵感仓库。在主机性能极其有限的 2D 时代,游戏对电影的借鉴仅限于世界观和敌我设定,像《忍者龙剑传》和《希魔复活》这样能在 FC 贫弱的机能上做出电影式过场的作品可谓少之又少。在这个时期,游戏剧情的表达更多依赖的是文字而不是图像。虽然《最终幻想VI》和《幻想传说》等 SFC 晚期 RPG 大作已经在过场剧情中运用了一些蒙太奇手段,但总体而言,这些作品的剧情部分更接近一部电子小说,距离真正的电影化游戏还有相当大的差距。

在游戏界进入 32 位机时代后,3D 图像和播片技术让游戏的表现力大幅度提升。《生化危机》使用静态 CG 背景结合 3D 人物的处理方案,辅以真人出演的过场剧情,第一次让游戏拥有了媲美电影的表现力。此后的《最终幻想VII》等 PS 大作大都沿用了《生化危机》的演出方式,获得了辉煌的成功。但《生化危机》的剧情演出也并非十全十美,一方面,死板的 CG 背景很容易让玩家感到厌烦,另一方面,精美的过场动画和简陋的游戏画面反差过大,破坏了玩家对游戏的代入感。静态背景+播片过场的演出方式只能成为早期 3D 游戏的处理方案,只有在导演拥有了自由操纵镜头的能力后,游戏的表现力才能真正与电影相媲美。

Konami 于 1998 推出的《MGS》堪称游戏电影化的里程碑式作品。小岛秀夫从 PS 时代便坚守"全即时渲染"的制作信条。凭借着深厚的镜头知识底蕴,小岛通过简陋而传神的即时渲染画面,赋予了《MGS》不输给 CG 动画的观赏性。借助可变的宽银幕黑边,《MGS》成功地实现了过场剧情与互动部分的无缝连接,奠定了游戏电影化的公认演出标准。3 年后,PS2 平台的《鬼武者》和《MGS2》联手将游戏电影化推向了一个新的高峰。前者开创了真人影星出演游戏作品的先河,并首次实现了人物面部表情的动作捕捉,后者则借助 PS2 主机的强大性能,将即时过场的规模提升到了足以匹敌好莱坞的水准。时至今日,《战争机器》和《使命召唤 4 现代战争》等次世代大作的剧情动画已经与一部真人电影别无二致。随着主机性能和画面表现的不断提升,游戏与电影之间的界限越发模糊。

近年来,游戏界正在不断向电影界靠拢,导致这种现象的原因是多方面的。图形技术的提升和演出方式的进步让游戏电影化具有了坚实的硬件基础与理论支持。此外,很多知名游戏制作人都是沉浸影院多年的资深影迷,对电影文化有着深刻的了解。小岛秀夫和名越稔洋在大学时代都曾经立志要成为一位电影导演,但日本电影界的窘迫状况迫让他们最终选择了投身游戏行业。在主机性能提升到了足以实现电影化演出的阶段时,这些名制作人自然会选择通过游戏来圆自己早年的"导演梦"。《MGS2》作为 PS2 主机初期的扛鼎之作,其开发成本为 1000 万美元。虽然这笔费用无法与好莱坞动辄几千万甚至上亿美元的电影成本相提并论,但《MGS2》的过场动画无论是规模还是细节都不输给任何一部动作大片。如果将《MGS2》的开发资金换算为电影成本,那么这 1000 万美元恐怕只够小岛拍一部小成品文艺片。况且,《MGS2》的资金并没有全部糜烂在过场动画上,1000 万美元已经将游戏关卡、AI 设计等游戏性要素的开发成本包含在内。在





游戏界进入次时代后,PS3 与 X360 的画面表现虽然相比 PS2 有了质的飞跃,但大作开发成本的提升并不明显。Epic 为 X360 制作《战争机器 2》时也仅烧掉了 1200 万美元,与《MGS2》相当。从这点来看,游戏电影化所需要的成本,比真实的电影要廉价划算的多。拜成本优势所赐,电影化游戏并没有像电影界那样陷入寡头垄断和创意匮乏的僵局,反而为玩家贡献出了一个不同电影但胜似电影、花样百出的游戏市场。

虽然今天的次世代大作在画面上已经足以向电影叫板,但游戏依然不足以完全替代电影。互动性限制了游戏的叙事性和受众群体。除此之外,游戏公司的规模依然不足以和电影相提并论。但我们也要看到,在今天众多的娱乐形式中,游戏是目前惟一一种能够与电影相叫板的形态。《光环》、《使命召唤》等史诗级大作所引发的巨大社会现象与经济效益已经足以让好莱坞片商胆战心惊。小岛秀夫、三上真司等风云制作人对电影的深刻见解也让圈内人士赞叹不已。虽然游戏目前还无法替代电影的地位,但这并不妨碍今天的游戏拥有媲美电影的演出效果。对于这类游戏,制作人所要考虑的问题不再是如何创造游戏独有的艺术价值,而是尽可能避免作品中演出与互动部分的割裂,让传统艺术的叙事手法在不产生冲突的情况下与游戏性融合,在吸取电影作品营养的同时,创作出一部好玩又好看的作品。

潜龙谍影 (Konami)

身为游戏电影化的宗师级人物,小岛秀夫从 8 位机时代的《METAL GEAR》就开始构思如何将电影的表现手法融入游戏。然而,MSX 贫弱的机能实在难以实现他心目中的梦想。直到索尼 PS 主机横空出世后,凭借 3D 图像技术,《MGS》才真正实现了"互动化电影"的构想。不过,在《MGS》获得空前成功后,小岛的制作理念却进入了一个停滞不前的阶段。《MGS2》在镜头运用上比前作更加成熟,游戏性也更加丰富,但仅此而已,在制作理念上,这部作品比起 PS 的前作并无进步,甚至出现了一定程度的退步。在《MGS》中,过场动画的长度被控制在了大部分玩家所能接受的范围之内。然而到了《MGS2》,剧情与游戏的比例发生了严重的失衡。在游戏后期,电影过场的长度远远超过了游戏部分,玩家所要做的就是在场景中不断前进,将制作好的一段段过场"串联"起来,这种喧宾夺主的做法遭到了一致批评。直到 PS3 主机上的《MGS4》,小岛依然没能彻底解决剧情与互动部分之间的冲突。在今年的访谈中,小岛曾经提到,《MGS》的下一作《崛起》将颠覆以往的游戏架构。笔者也衷心希望小岛能够突破自己的创作瓶颈,树立一个游戏电影化的新标准。



如龙（SEGA）

《如龙》，这部名越稔洋鼎力打造的全新品牌，在今天几乎撑起了SEGA家用机游戏的半边天。《生化危机》和《MGS》虽然是老牌日本游戏厂商打造的大作，但它们的灵感都来源于欧美电影作品，而《如龙》则堪称少有的纯正日式电影风格游戏。初代《如龙》的开发成本为15亿日元，虽然无法与《莎木 一章》的大手笔30亿投资相提并论，但SEGA从这部作品中获得的收益已经超越了《莎木》。名越身为AM2研究所的后辈，一直将超越铃木裕定为自己的目标。《如龙》虽然在制作理念上与《莎木》一脉相承，但在剧情和游戏性方面，《如龙》无疑要比《莎木》成熟得多。SEGA邀请了"暗黑文学教主"驰星周（坂东龄人）为《如龙》编写剧本。这位凭借《不夜城》一炮走红的作家拥有极其深厚的黑道小说功力。《如龙》以东方人特有的道德观，为玩家阐述了在社会中每一个人所应遵守的"情"与"义"。正是这独具特色的精神内核，让《如龙》为玩家带来了完全不同于《GTA》的游戏体验。与小岛秀夫、三上真司等"业余电影人"不同，名越稔洋在大学时代攻读的专业便是电影艺术。正因为名越对电影专业知识有着充分了解，《如龙》才具备了不输给黑帮电影的大魄力。"《如龙》系列"作为跨媒体、全球化的巨型游戏项目，无论是销量还是口碑都相当不错，极端成人化的剧情与大牌影星的参演甚至吸引了很多从不接触游戏的高龄用户层。名越用自己的作品证明了，电子游戏也可以成为征服成人的娱乐方式。



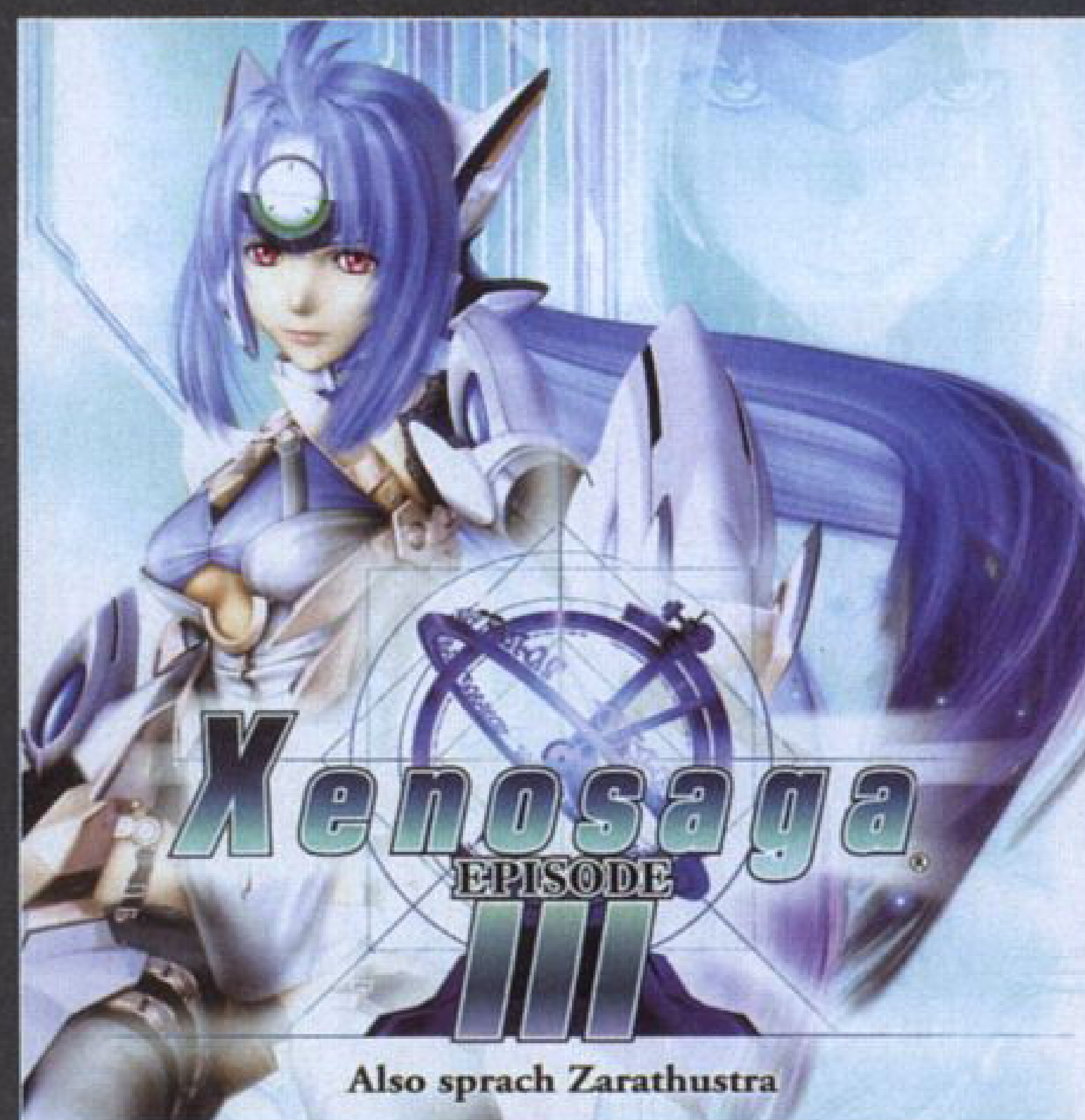
寂静岭（Konami）



回顾上个世纪90年代诞生的各大恐怖游戏系列，《钟楼》如今已经彻底沉寂，《鬼屋魔影》早已名存实亡，《生化危机》则从慢节奏冒险游戏变为了火爆的杀戮射击作品，只有Konami的"《寂静岭》系列"依然肩负着正统恐怖游戏的旗帜。与《生化危机》单纯通过感官刺激惊吓玩家的制作思路不同，《寂静岭》追求的不是视觉上的惊悚，而是心理层面上的恐惧。系列赖以成名的两大要素——迷雾和收音机，让玩家在攻关过程中始终处于压抑烦躁的状态，无法自拔。在PS平台制作的初代作品中，《寂静岭》为我们塑造了一个充满宗教气息的恐怖小镇。独特的文化氛围让《寂静岭》拥有了其他恐怖游戏所无法比拟的高雅格调。此后的《寂静岭2》则将故事中心转移到心理描写和人文关怀方面，将剧情的底蕴提升到了一个前所未有的高度。《寂静岭3》则继承初代作品的世界观，为玩家解答了整个小镇的来龙去脉与诸多谜团。然而，从4代开始，这个系列却走向了低谷。《寂静岭4》推倒了前三部作品的设定，塑造了一个全新的游戏舞台。制作人敢于创新的勇气虽然值得鼓励，但4代并没有拿出能让老玩家眼前一亮的特色，反而将剧情内涵降低到了普通惊悚电影的程度。今天提及"《寂静岭》系列"，大部分玩家所津津乐道的依然是最经典的前三部作品，归根结底，《寂静岭》不同于其他恐怖游戏之处，便在于隐晦深刻的剧情。如果说初代《生化危机》只是致敬《活死人之夜》的B级僵尸恐怖片，那么《寂静岭》便是注重人文内涵的艺术品。它就如同电影领域的《沉默羔羊》和《异度空间》，是不能浅薄到只以观赏性来评价的。

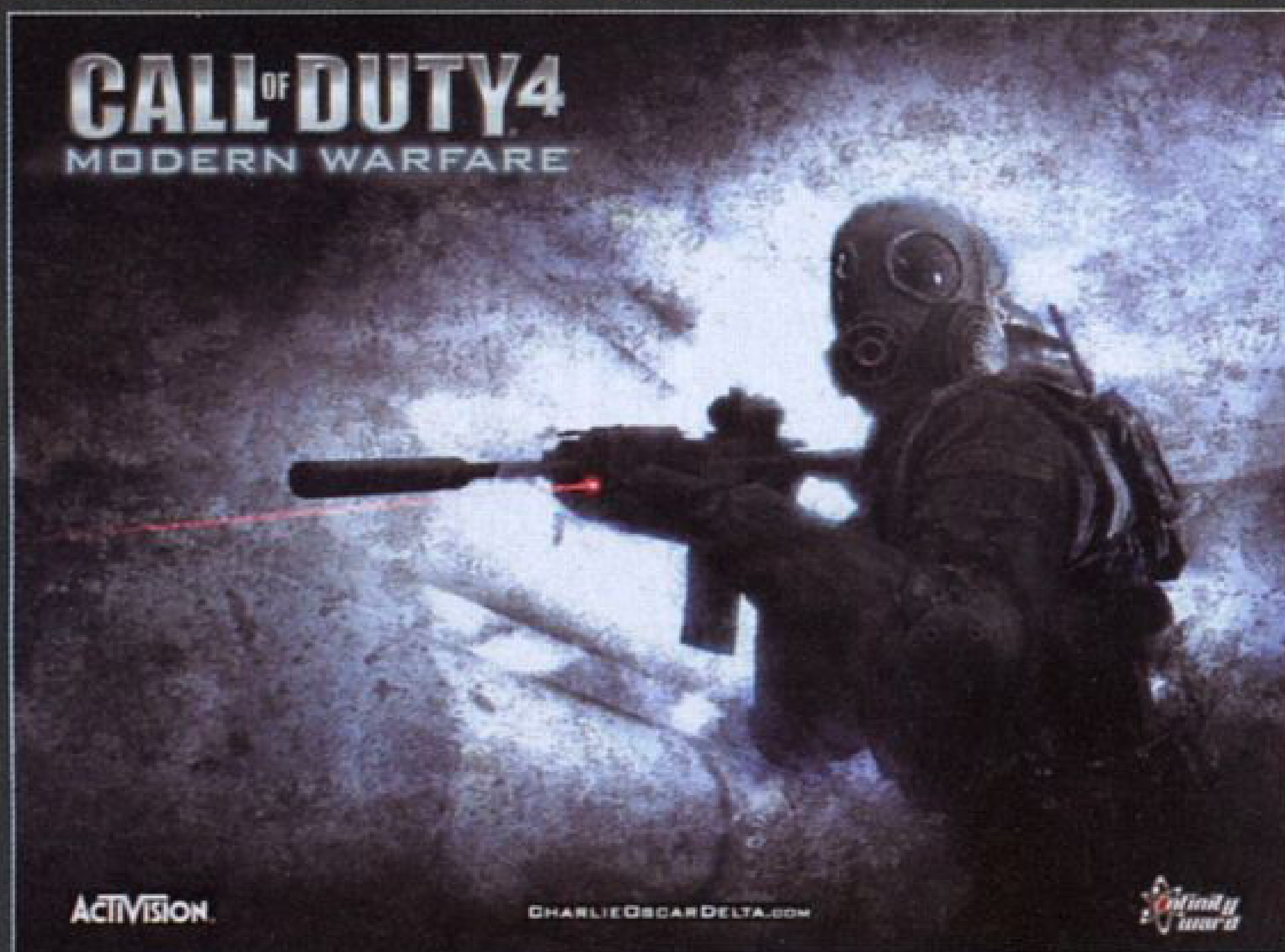
异度传说（Namco）

作为剧情与游戏部分极端割裂化的作品，《异度传说》在玩家中的评价一直褒贬不一。FANS对于三部曲深邃的剧情赞不绝口，而普通玩家则批评游戏可玩性不佳，可以亲手操作的部分太少。《MGS2》中，尽管剧情与游戏部分的比例严重失衡，但过场剧情与玩家的互动部分依然是解密相连的。而《异度传说》则更进一步，成为了完全的动画作品。在第一章《力的意志》中，剧情与战斗部分的分配尚算合理。到了第二章《善恶的彼岸》，整部游戏几乎变成了纯粹的动画，DISC 1的游戏部分极少，玩家所要做的就是找个沙发坐在电视前老老实实看上几个小时的过场。无人质疑《异度传说》的剧情内涵，但这个系列过于强调剧情、弱化游戏性的做法也使得大量玩家对其敬而远之，并直接导致了三部曲销量的不断下滑。如何在观赏性和互动性之间寻找一个平衡点，正是每一位游戏制作人都要考虑的课题。



使命召唤（Activision）

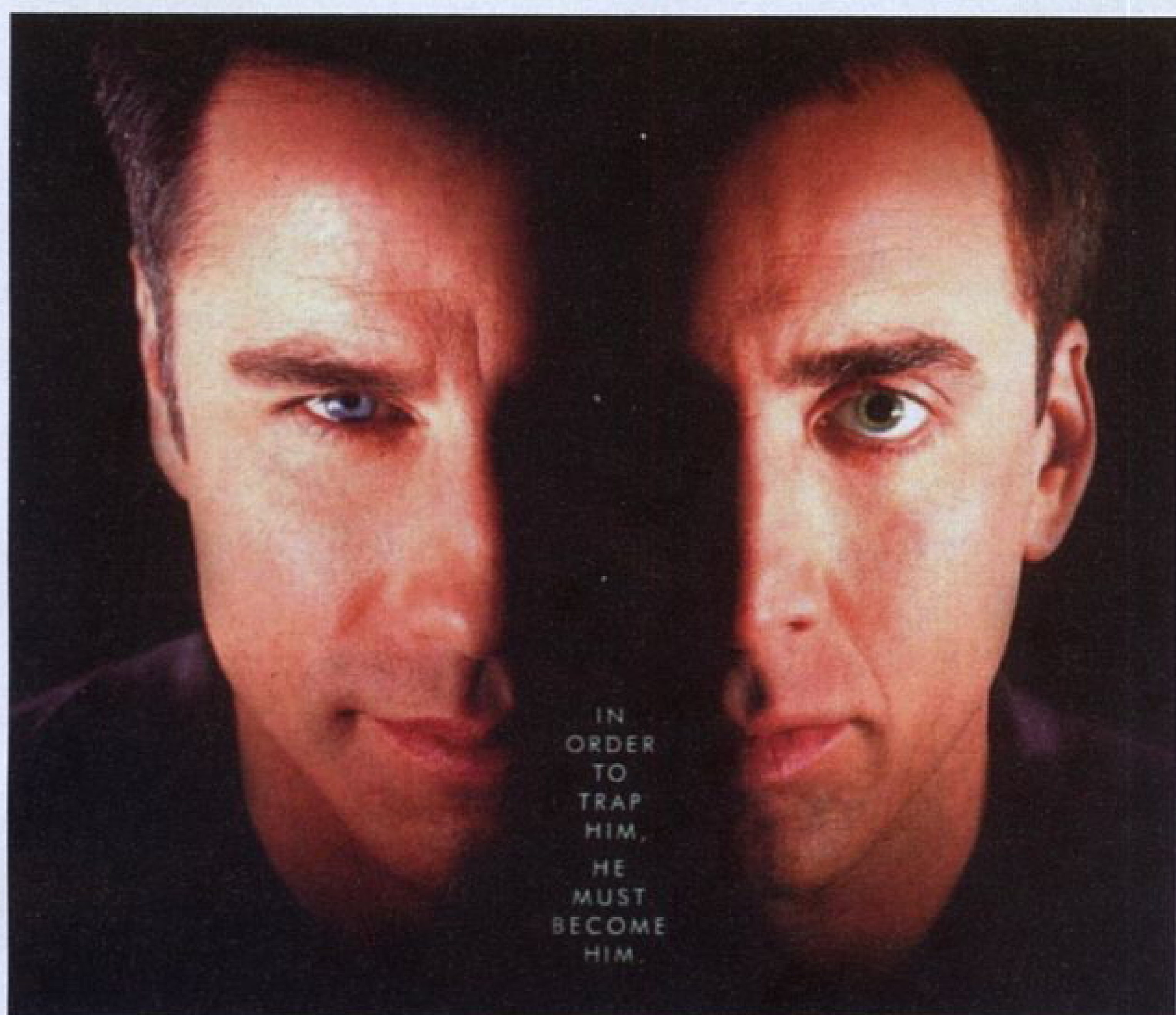
拥有最尖端图形技术的FPS多年来一直是美国玩家最热衷的游戏类型。在这类游戏发展的早期时代，FPS并不注重叙事性，完全靠精妙的关卡取胜，《毁灭战士》便是当时的佼佼者。"3D之神"约翰·卡马克曾经扬言"FPS游戏就如同毛片，不需要以剧情为卖点"。然而，1998年Valve推出的《半条命》颠覆了这一切。作为第一款以剧情为重心的FPS游戏，《半条命》在关卡中引入了大量脚本事件，为玩家带来了身临其境的游戏体验。4年后的《荣誉勋章 联合袭击》以《拯救大兵瑞恩》为灵感来源，将"脚本型FPS"继续发扬光大。此后，《联合袭击》的制作组从EA集体跳槽到了Activision，并打造了《使命召唤》这一全新品牌，造就了电影化FPS的巅峰。



《使命召唤》吸取了《兄弟连》、《兵临城下》、《斯大林格勒战役》等战争大片的营养，通过战场脚本事件将这些电影的名场面直接转化为游戏关卡，让玩家大呼过瘾。到了系列的正统第四作《现代战争》，制作组已经完全摆脱了二战影片的束缚，开始创造属于自己的经典场面。《现代战争》成为了次时代极其少有的销量进入"千万俱乐部"的一员，为Activision创造了足以令电影业瞩目的巨大商业价值。

《MGS》实现了过场动画与游戏部分的无缝连接，但也仅仅是"连接"而已，它并没能阻止剧情与互动部分的割裂。相比较之下，《使命召唤》并没有华丽的过场动画，这一系列的电影化表现完全依靠脚本事件，玩家只有在攻关过程中才能体会到电影般的感觉。这种表现方式解决了剧情与互动的两难问题，付出的代价则是游戏耐玩度的不足。开发者所能设计的脚本事件毕竟是有限的，一个关卡的脚本越多，攻关的自由度也就越差，游戏的流程长度也会受到影响。《现代战争》的单人模式可谓精彩不断，但通关一次只需6个小时。制作组对于剧情模式流程过短的问题也感到无可奈何，他们只能通过强化网络对战的方式来提高游戏的耐玩度。游戏如何才能取得叙事性与互动性的两全，似乎是一个永远无法解决的悖论。

PART 3：暴力美学



暴力，作为人类最原始、最赤裸的行为，一直与"罪恶""血腥"等贬义词挂钩。也许没人会想到，在艺术作品呈现多样化趋势的同时，"暴力"这个肮脏的词汇也能与"美学"联系在一起。

回顾人类历史，暴力一直是人们所热衷的娱乐方式之一。如果说古罗马血腥的角斗表演只是达官贵人的奢侈享受，那么西班牙沿用至今的斗牛表演则已经演变成了广大群众喜闻乐见的娱乐活动。从斗兽到斗牛，人类虽然一直在以暴力为乐，但这些暴力活动的血腥程度也在随着人类文明的进步而不断下降。时至今日，西班牙斗牛已经从一项地方文化发展成为征服全世界的表演活动。斗牛运动的崛起，标志着暴力美学文化的开端。

冷战时代的美国电影界为暴力美学提供了生长的土壤，《发条橙》、《出租车司机》等作品都是早期暴力影片的经典。此后，香港影坛继承了发展自美国的暴力文化，辅以东方人特有的哲学观，将暴力美学继续发扬光大。一代宗师李小龙的功夫电影席卷全球，掀起了东方武打片的滔天巨浪。紧随其后的吴宇森导演则开创了"双枪＋披风＋慢镜头＋白鸽"的演出方式，《英雄本色》、《喋血双雄》、《变脸》等经典名作至今依然为影迷所津津乐道。在这些电影中，打斗场面被极端形式化、夸张化、正义化。美式枪战片中的血腥桥段不复存在，取而代之的是极具观赏性和唯美的镜头。作为暴力电影最具代表性的人物，吴宇森为暴力美学奠定了坚实的理论基础，使其真正发展成为一个足以独当一面的艺术流派。

反观游戏界，相比较电影，游戏自诞生初期就与暴力有着密不可分的联系。在80年代末到90年代初这一时期，《双截龙》、《热血硬派》等爽快的清版打斗ACT一直是游戏界的主流作品。Capcom在90年代推出的众多2D清版精品无论是打击感还是关卡设计都堪称无可挑剔，但此时的暴力游戏与"美学"二字依然有着不小的距离。一方面，清版ACT中的技能平衡性大多欠妥，玩家很容易吃定一个实用的技能从头打到尾，"一招鲜，吃遍天"的情况屡见不鲜，极大削弱了游戏的观赏性。另一方面，制作人也没有设计鼓励玩家表演的系统。随着3D技术的发展，观赏性强的3D格斗游戏、叙事性出色的3D RPG和代入感极佳的3D AVG成为了游戏界的主流，动作游戏则走向了边缘化，退出了玩家的视野。这个时代的3D动作游戏以《超级马里奥64》、《雷曼》等平台动作游戏为主，爽快的清版打斗型ACT在3D时代则难寻踪迹。归根结底，90年代游戏主机的3D机能都十分贫弱，无法表现过于复杂的关卡设计，动作游戏复兴的旗帜，注定要由下一代主机扛起。

2001年，由Capcom天才制作人神谷英树监督的《鬼泣》横空出世，掀开了动作游戏史的新篇章。《鬼泣》能够取得3D ACT领域的无上地位绝非偶然。神谷英树在这部作品中继承了Capcom以往动作游戏关卡设计精妙、手感细腻、打斗连贯爽快的优点，并成功地将2D游戏的精细操作感还原到了全3D的世界中。《鬼泣》创造性地发明了华丽度系统，并将华丽度得分定为过关评价的重要评分标准。玩家若想保持高华丽度，就必须使用丰富的招式去连绵不断地攻击敌人。此外，神谷还离经叛道地设计了"挑衅"这一毫无攻击力的动作。在战斗中挑衅敌人不但可以增加华丽度，还可以回复魔力，可谓一举两得。在一连串密不透风的攻击结束后立即挑衅，是快速攀升华丽度的不二法门。《鬼泣》的系统精炼度极高，完全无用的"费招"几乎不存在，玩家要做的就是发挥自己的想像力，用但丁的各种技能尽全力痛击敌人。每一位玩过《鬼泣》的玩家都会被这部作品的"强"与"酷"彻底征服。以今天的眼光来看，初代《鬼泣》的过场动画和人物建模都简陋之极，并无多少观赏性可言。《鬼泣》的"酷"，并非建立在死板的过场动画之上，而是以丰富的游戏性为基础。只有在攻关过程中，这款游戏的"酷"才能得到真正的体现。玩家对游戏技能的理解不同，但丁在应对敌人时所采取的战术也就不同。正如同一千个读者眼中会有一千个哈姆雷特，在一千个玩家的手中也不可能出现打法完全相同的但丁。《鬼泣》完美解决了游戏观赏性和游戏性两难的问题，因为它的观赏性建立在游戏性之上，只有当玩家用行云流水的优美动作将敌人击败时，《鬼泣》才具备观赏价值。

《鬼泣》并非3D ACT领域的一枝独秀，SEGA的《Shinobi忍》、Konami的《Z.O.E.2》以及Tecmo的《忍者龙剑传》都是上个世代主机动作游戏中的佼佼者。欧美游戏媒体将这类ACT统称为"耍酷型动作游戏"（Stylish Action Game）。此类游戏难度较高，以流畅华丽的暴力场面为卖点。笔者认为，这类作品大都具备3个共同的成功要素。首先，一个掌控玩家游戏节奏的特色系统（《鬼泣》的华丽度、《Shinobi忍》的杀阵）是必不可少的，特色系统可以监督玩家的操作水平，让主角行动更加流畅，保障游戏的观赏性。其次，游戏的配乐也需要达到一定水准。只有在配乐烘托出游戏节奏的情况下，玩家的情绪才能被充分调动起来。最后，一个氛围独特的世界观设定也是不可或缺的。动作游戏不以剧情见长，世界观的作用并不是为玩家营造感人的剧情，而是让人物的性格和表演在故事背景之下表现出健康的复杂化。《鬼泣2》便是世界观设定的反面教材。田中刚一方面将但丁从前作的潇洒酷哥变为沉默寡言的中年男人，一方面又为主角增加了诸多耍酷动作，让玩家感到极为别扭。在随后推出的《鬼泣3》中，主角的耍酷程度较之前作虽然有过之而无不及，但这一作中的但丁被设定成了稚气未脱的少年，指责但丁耍酷的玩家也就少了许多。可见，世界观和剧情虽然不是耍酷动作游戏的主要评价指标，但玩家对它们的评价依然是不可小视的。

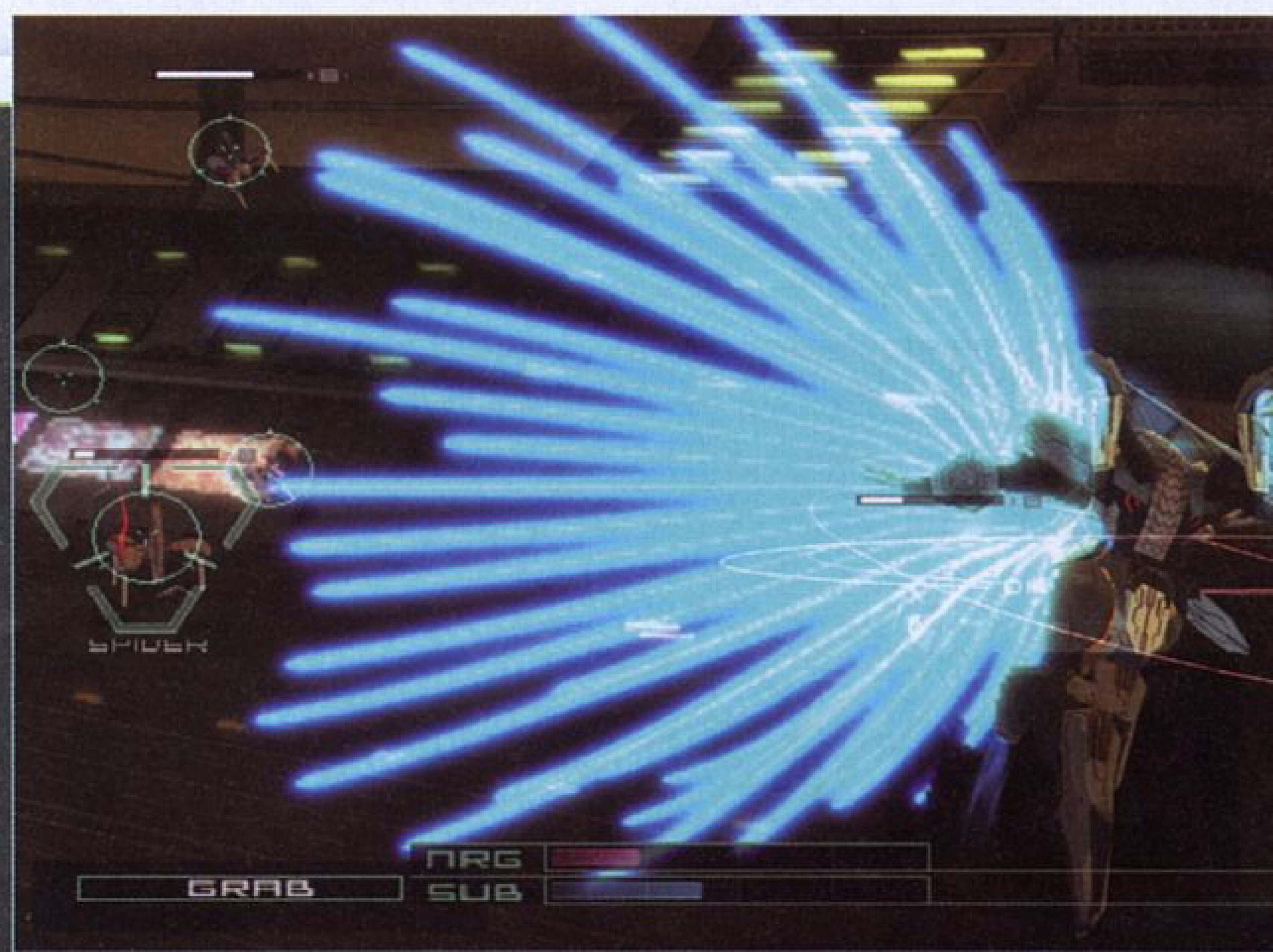
值得一提的是，随着近年来《战神》的大行其道，QTE在动作游戏领域占有了越来越重要的地位。QTE拥有华丽的演出效果，可以轻易让主角在游戏中实现各种花哨动作。但QTE也不是十全十美的系统，除了对操作要求过低外，表演重复性过高也是QTE的致命伤。上文所列举的诸多ACT作品均将表演性建立在玩家的操作之上，这种表演是即兴发挥的，几乎没有重复性可言。而QTE在降低了操作门槛的同时，也严重打击了玩家亲自表演的乐趣。QTE更类似于穿插在游戏过程中的小段过场动画，是拒绝玩家参与的要素，它没能避免观赏性对互动性的破坏，与前文所阐述的"表演型耍酷游戏"的宗旨有着本质的区别。一款动作游戏如果能在高潮部分适当加入QTE要素，便可以起到画龙点睛的作用。但若制作人过分滥用QTE，也很可能将游戏的互动性破坏殆尽，而这一点，也正是一款出色的ACT游戏所应避免的问题。





终极地带 2 引导亡灵之神 (Konami)

《Z.O.E.2》是 Konami 当年意欲挑战《机动战士高达》的野心之作。小岛秀夫在这部作品中投入的心血不亚于任何一部《MGS》。"360度全周天失重作战"的制作理念让《Z.O.E.2》拥有了令人窒息的速度感。秒间 60 帧的流畅画面、飞速旋转的镜头、肃杀的金属冷色调场景、大开大合的招式动作、烟花般绚烂的爆炸效果、令人叹为观止的敌人数量……《Z.O.E.2》在感官上给玩家带来的冲击性丝毫不输给水口哲也的《REZ》。即使与今天次时代的众多大作相比，这部作品的画面依然不落下风。与 GONZO 合作制作的精美过场更实现了 2D CG 与 3D 即时渲染的完美融合，掀起了机甲游戏演出方式的一场革命。特别值得一提的是本作的开场动画，木村真纪演唱的主题曲《Beyond the Bounds》堪称天籁，配合上急速剪辑的游戏画面，令人回味无穷。



鬼泣 (Capcom)



由神谷英树监督的初代《鬼泣》为所有 3D 打斗 ACT 指明了方向，堪称动作游戏开发人员的活教材。枪械与刀剑的结合使用在保障了游戏火爆程度的同时，也丰富了玩家的攻击手段。大剑挑空敌人后双枪追击等超酷绝伦的招式组合为玩家的连技表演提供了充分的发挥空间。身为动作游戏史上设计最为成功的主角之一，但丁的身上有着诸多令人过目不忘的亮点。修长的风衣、无限子弹的双枪与嚣张的大剑为玩家的表演提供了充足的素材，在哥特建筑中与敌人死斗的独特设计也令人印象深刻。与《马克思·佩恩》、《脱狱潜龙》等"子弹时间"游戏相比，《鬼泣》不但学到了吴宇森的"形"，更学到了吴宇森的"神"。就这点而言，《鬼泣》堪称吴氏暴力美学在游戏界最忠实的继承者。通过精心设计的技能，神谷英树在《鬼泣》中实现了远程打击与近身缠斗的完美平衡，这也正是后来的所有《鬼泣》续作都望尘莫及的长处。初代《鬼泣》的技能并不复杂，但丁并没有特别花哨的招式，游戏的表演性完全依赖于玩家的即兴发挥。在田中刚接手《鬼泣 2》后，这个系列引入了越来越多的耍酷动作，这种"为了耍酷而耍酷"的制作理念引起了很多从初代一路走过来的死忠玩家的反感。这也正是神谷扬言"《鬼泣》已经彻底堕落"的原因之一。从《鬼泣》到《红侠乔伊》再到《大神》，神谷英树在 PS2 时代推出的每一款作品骨子里都充斥着浓郁的表演欲望，同时又不失游戏性，真正做到了"瞧在眼里精彩，玩在手里痛快"。神谷全力打造的《猎天使魔女》已经发售，这款在日本主流媒体上获得满分的原创作品，可以说已经突破 8 年前《鬼泣》所定下的动作游戏框架，成为动作游戏的新标志。

Shinobi 忍 (SEGA)

作为一个拥有悠久历史的动作游戏系列，《超级忍》在 MD 上推出的三款作品就已经是无上经典。但真正奠定这个系列在广大玩家心目中地位的作品，则当属 PS2 上的《Shinobi 忍》。冲刺、滞空、攀墙系统的引入，让游戏的流畅度达到了 3D ACT 的巅峰。带有残像的高速移动配合主角秀真舞动的超长围巾，为这部作品赋予了无与伦比的速度感。特色系统"杀阵"堪称《Shinobi 忍》的灵魂。从躲避 BOSS 攻击、连续斩杀杂兵到成功制造杀阵，整个过程一气呵成，配合精彩的分镜表演和主角的收招 POSE，观赏性极高。由 Sten och Flod 公司为本作创作的配乐完美融合了电子打击乐与传统邦乐的特点，和风十足又不失现代感的 BGM 为《Shinobi 忍》增添了最为惊艳的一笔。1 年后推出的续作《Kunoichi 忍》继承了前作的杀阵系统，同时对系统的不足之处进行了修补。但这部作品却并未获得如《Shinobi 忍》那般一边倒的赞誉。归根结底，《Kunoichi 忍》在游戏性方面并无缺点，但现代感过浓的关卡与配乐完全冲淡了前作令人神往的古韵风味，遭到了玩家的诟病。这也正是《Kunoichi 忍》没有获得与前作同等地位的主要原因。



后记

荷兰学者约翰·赫伊津哈曾经在自己的著作《游戏的人 文化中游戏成分的研究》中对"游戏"这一娱乐方式做出了准确的定义："游戏指没有明确意图、纯粹以娱乐为目的的活动"。然而，在电子游戏界飞速发展的今天，我们似乎很难认定赫伊津哈的观点究竟是对是错。虽然今天的游戏已经表现出了一定的艺术性，与纯粹的娱乐活动越行越远。但客观来讲，无论是从文化还是从技术角度来看，艺术价值对于今天的游戏界来说依然是不可承受之重。游戏，距离真正的"第九艺术"，还有很长的路要走。游戏艺术化的进程，依然任重而道远。

■波士顿的市区美丽的夜景。

■秀美的罗利市中心区。

双城记

文 Delphi
编 星夜 美编 忽悠悠

美国的游戏之都——在游戏产业日益兴盛繁茂之际，有不少城市准备在这个耀眼的词组中寄托自己的未来。无论是从规模还是影响力看，加州的洛杉矶、旧金山早已成为美国游戏业的心脏地带，但如果将拥有光荣、悠久的历史，传奇般的发展历程，并在数十年产业兴衰变幻中屹立不倒作为评判标准，经过并不算困难的筛选，城市清单中只会剩下两个：一个波士顿（Boston），另一个是罗利（Raleigh）。在这两个地理位置，民俗风情乃至产业格局都大相径庭的城市，波士顿孕育了电子游戏，而罗利则为游戏产业全速前进提供了引擎动力。两座城市依托无以伦比的学术资源和智力储备，“洼地效应”使它们成为当年游戏业拓荒者们的乐园。现如今，随着产业格局的发展变迁，两座城市不再是游戏业的重心，但它们身上固有的风格与传统却并未因此褪色，波士顿正在努力复兴昔日的辉煌，重新成为游戏产业涌动着的技术源泉，而罗利则志在谋求成为全球产业链条上的关键一环，比较起来，前者更容易博得喝彩，而后者的前途更为可期。

如果说游戏业的发展壮大是不可阻挡的趋势，那么剩下的问题是，它会选择怎样的发展路径以及在什么地方集聚力量？答案或许有些出人意料，并非是车库，也不是由技术爱好者们组建的俱乐部，而是大学校园。上个世纪60年代初，在位于波士顿麻省理工学院的一间电脑实验室里，现代电子游戏的雏形诞生了。此后，几家看上去毫不起眼的小游戏公司，用自己的勇气和智慧一再改写着游戏产业的发展史。当虚幻、Gamebryo和Vicious Engine 2等游戏引擎相继在罗利市的“科研金三角”安家落户时，处于蹒跚学步阶段的游戏产业开始了突飞猛进的加速跑。这要归功于两座城市雄厚的人才资源、宽松的经营环境，以及上下游产业合理均衡的发展，当然，还少不了“上帝之手”的眷顾。毕竟机缘际会，一个底蕴深厚的老牌城市，一个善领风气之先的中坚城市，注定要在美国游戏产业的大背景下，演绎出一段精彩纷呈的双城传奇。

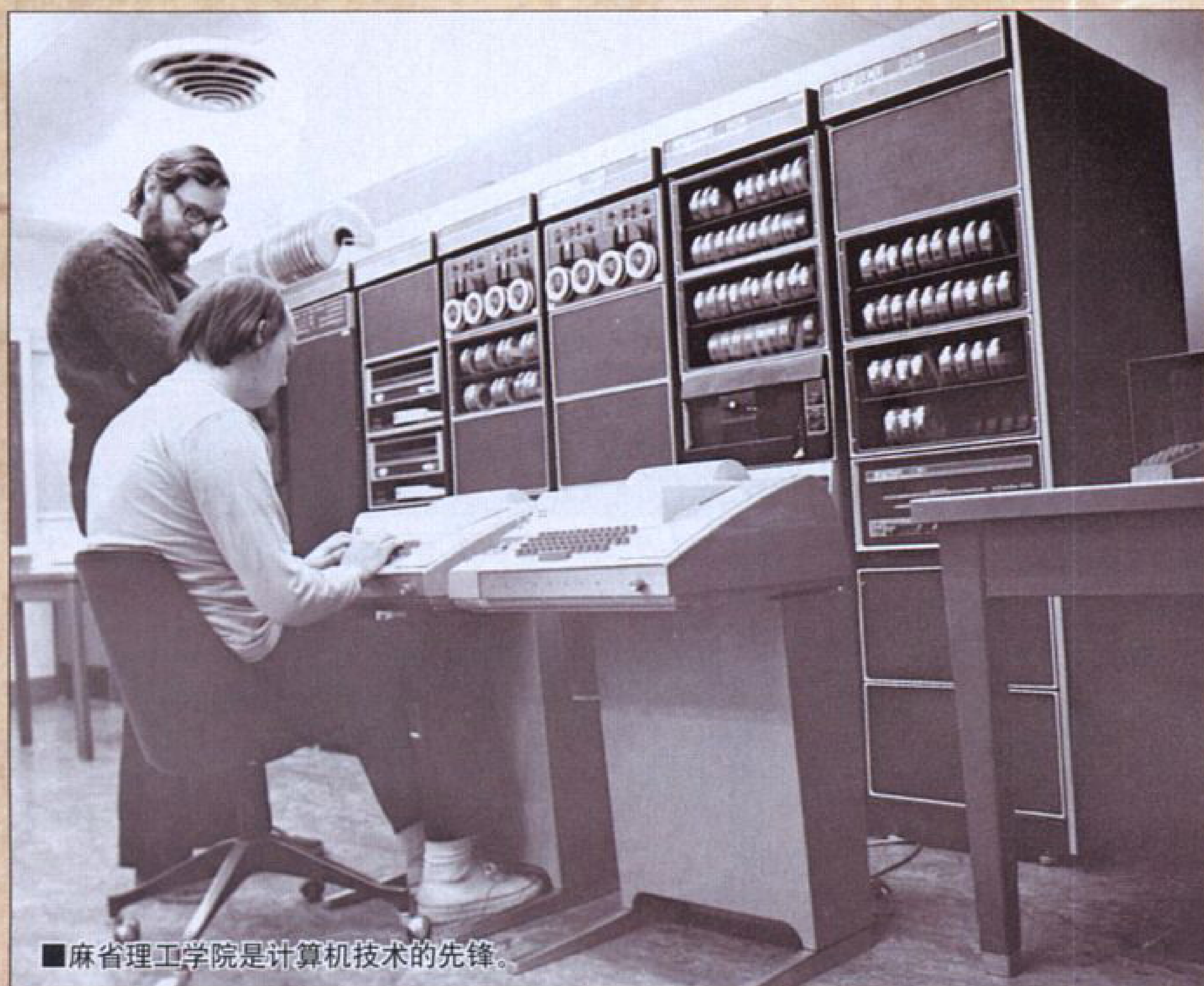
波士顿：悠长的摇篮曲

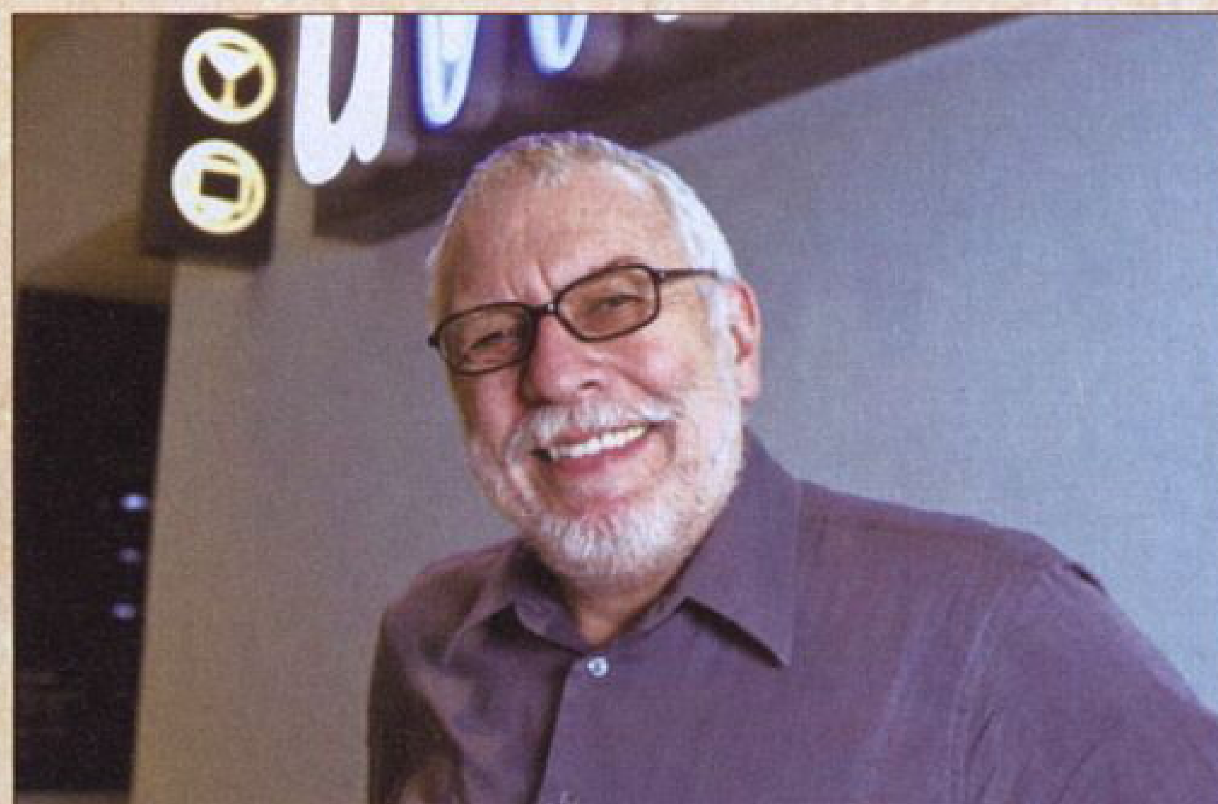


■闻名世界的麻省理工学院孕育了无数游戏开发天才。

纵观历史，马萨诸塞州的首府波士顿堪称美国的摇篮，这里不但打响了美国独立战争的第一枪，美国的国民运动橄榄球也在这里诞生，同时还孕育出了耶鲁大学、哈佛大学等闻名遐迩的世界级院校。整个波士顿大都会区包括剑桥、昆西、牛顿、萨默维尔、里维尔和切尔西等市镇，绵延的查尔斯河将波士顿市区和剑桥市分隔开来，而游戏业最初的传奇就诞生于南岸的一间学府：大名鼎鼎的麻省理工学院。二战结束后，美国政府在自然及工程科学领域投入了巨额资金，麻省理工学院由此建立了顶尖的计算机科学及人工智能实验室。由杰·弗里斯特领导的“旋风工程”，制造出世界上首台能够实时处理资料的计算机“旋风”，并发明了磁芯存储器，为计算机发展做出了历史性贡献。有趣的是，在麻省理工学院专门从事最高机密武器技术研究的林肯实验室一侧，有一幢并不引人注目的三层小楼，两位麻省理工学院的工程师Ken Olsen和Harlan Anderson，在这里创建了数字设备公司（Digital Equipment Corporation），致力于生产使用晶体管而非真空管的新型计算机设备。

他们的首款产品是PDP-1型计算机，每秒可以进行10万次运算，并装配有磁芯存储器以及大量外围设备，比如打字机、纸带阅


■麻省理工学院是计算机技术的先锋。


▲游戏产业缔造者诺兰·布什内尔。

读机和黑白CRT显示器等。由于机身庞大，几乎占据了整个房间，每台售价为11万美元，相比当时市面上的其他产品，强大的性能和颇具竞争力的价位，使它受到不少大学院校的青睐。值得一提的是，PDP-1在没有工程师辅助的情况下，可以很方便的使用和开关机，在很大程度上预示了个人电脑时代的到来。1961年春天，麻省理工学院终于购买了一台PDP-1，并将它安放在学校的电脑研究实验室里，这引起了一群在校生的浓厚兴趣，他们组建了一个名为技术模型铁路俱乐部（Tech Model Railroad Club）的校内社团，需要说明的是，这群人被公认为是美国最早的电脑黑客。在学习、工作之余，出于消遣的目的，他们开始在PDP-1上进行各种测试，设计一些有趣的程序。技术模型铁路俱乐部的成员们在这台可以模拟核爆炸的机器上制作了一款太空射击游戏：《空间大战》（SPACEWAR），随后它成为整间实验室最受欢迎的娱乐方式。

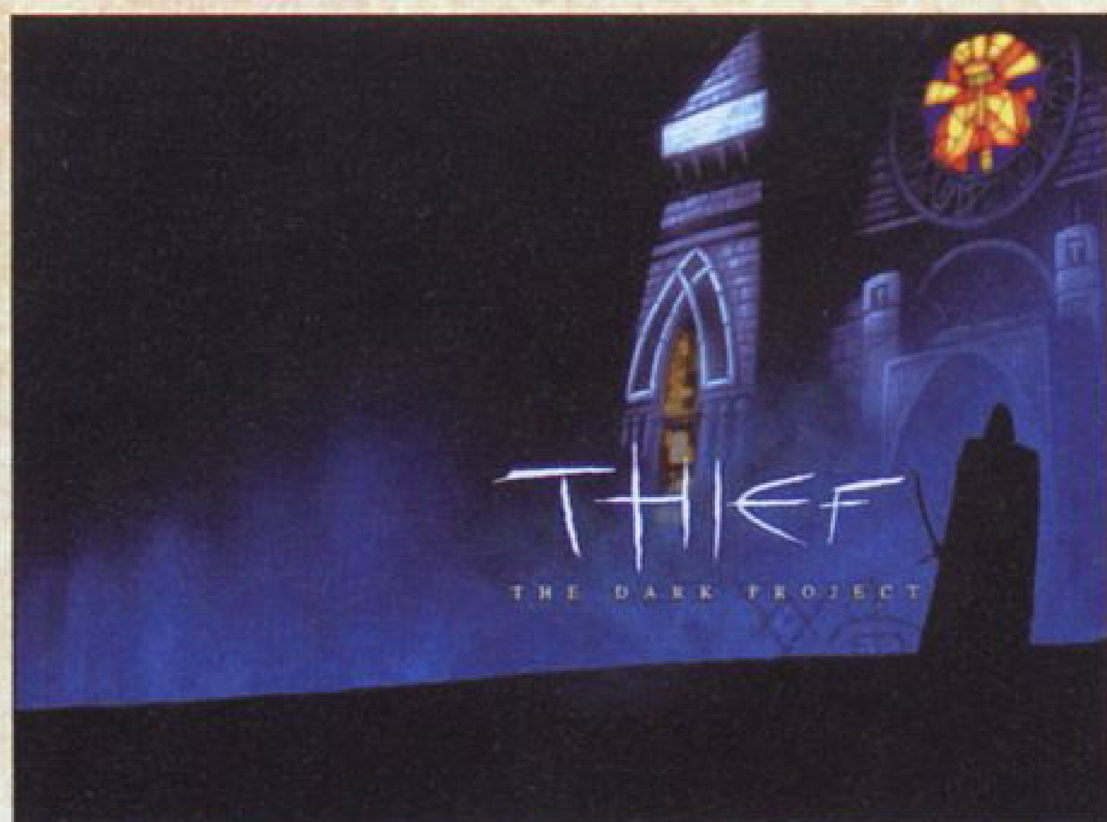
《空间大战》的主要创作者Steve Russell和他年轻的伙伴们，并没有意识到自己的行为所带来的深远影响，但他们确实在潜移默化中完成了游戏开发的第一次启蒙。此后，数字设备公司开始用这款游戏测试PDP-1及其后续产品，并将它保存在磁芯存储器中，然后销售到美国各地，《Game informer》杂志的编辑曾笑言，这是最早也最昂贵的“主机同捆版游戏”。于是，美国各地那些精力旺盛的技术狂和黑客们，开始不断拓展和完善这部作品，在这些沉迷于此的年轻人当中，有一个名叫诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）的大学生，他想出了不少绝妙的灵感，并最终将它们汇聚成型，游戏产业历史上第一部投币式街机游戏《Computer Space》由此诞生。游戏规则其实非常简单，由两名玩家各自控制一艘围绕着具有强大引力星球的太空战舰，并向对方不断发射导弹。无论是被对方导弹击中还是没有成功摆脱星球引力，飞船都将坠毁。一年后，诺兰·布什内尔建立了Atari公司，电子游戏时代就此拉开了帷幕。

在游戏产业的早期摸索阶段，诞生了不少天才的游戏开发组，他们大都规模很小，但怀揣着震撼世界的志向。1985年，理查德·加里奥特和他的兄弟共同创建了Origin Systems，在开发《创世纪4》（Ultima IV）时，由于公司规模不断扩大，因此他们决定将公司迁往德克萨斯州，几名核心员工并没有选择跟随，而是留下来创业。土生土长的波士顿人Paul Neurath和Doug Church在波士顿附近的莱克星顿打响了“第一枪”，他们成立了Blue Sky Productions。颇具象征意义的是，两人是在波士顿的法尼尔大厅最终拍板决定创业的，在美国独立战争期间，波士顿的市民经常在这里集会，讨论国家独立与民主自由等问题，法尼尔大厅因此获得了“自由摇篮”的美誉。在很大程度上，Blue Sky Productions也被视为美国游戏开发人才的摇篮。他们的首款作品是准3D游戏《地下创世纪》（Ultima Underworld: The Stygian Abyss），游戏拥有可以平滑运行的第一人称引擎，引入了3D多边形绘图技术以及“《创世纪》系列”经典的RPG元素，因此大获成功。三个月后，id software发布了他们划时代的作品《狼穴3D》，两家公司不约而同的选择搭建3D游戏世界，作为自己梦想的启航。有趣的是，这款游戏的主要设计者之一约翰·罗梅洛，也曾在Origin工作过几个月，因为公司搬家而离职，最终与约翰·卡马克一道创建了id software。

1992年，Blue Sky Productions与Ned Lerner领导的游戏制作团队合并，新公司更名为：Looking Glass制作室，整个团队也搬家到了波士顿的郊区工作。此后十年，这家公司创作出了众多直到现在都对游戏界发挥深远影响的经典游戏，包括《地下创世纪2》、《网络奇兵》（System Shock）、《诺瓦星球》（Terra Nova）、《神偷暗黑计划》（Thief: The Dark Project）和《网络奇兵2》等。Looking Glass制作室鬼斧神工般的创意以及雄厚的引擎技术实力，使他们在游戏产业声名鹊起，Paul Neurath坚持认为游戏开发不应该向任何商业因素妥协，要敢于冒险，因此他果断启用了一名初出茅庐新手的游戏创意，凭借这部PC平台上首款秘密潜入和暗杀题材的3D主视角动作游戏《神偷 暗黑计划》，这名新人也证明了自身非凡的价值，他就是肯·列文（Ken Levine），日后大红大紫的“《生化奇兵》系列”的缔造者。直到现在，列文依然对Looking Glass心怀感激：“Looking Glass或许在商业运作上并不高明，但是这里绝对是一所出色的游戏设计大学。”

尽管拥有魔鬼般的创意，但是Looking Glass制作室在管理环节上表现得过于粗放，甚至混乱，2000年，由于资金和运营困难，这家公司最终宣布倒闭，但传奇依旧以另外一种方式延续着。公司前主管Seamus Blackley后来加盟微软，不但


▲在PDP-1上运行的《空间大战》是世界上第一款电脑游戏。



▲经典潜入类游戏《神偷 暗黑计划》。


▲全球首款投币式街机游戏《Computer Space》。


■在业内获得超高评价的《网络奇兵2》。



参与设计了Directx，更是亲手打造了微软首款游戏主机Xbox。Ned Lerner则在SCEA的技术团队就职，与顽皮狗旗下的Ice Team协作。《网络奇兵》的核心设计师Warren Spector创作出了《杀出重围》(Deus Ex)，Emil Pagliarulo则担任《辐射3》的制作主管。Looking Glass制作室的创始人Paul Neurath选择留在波士顿，组建了Floodgate Entertainment，不过遗憾的是，这家公司代工的游戏《无冬城之夜 幽城阴影》和《魔法门 黑暗弥赛亚》并未取得预期的成功，目前他们主要聚焦休闲类手机游戏的开发。另一位创始人Doug Church则继续着颠沛流离的生活，参与了《古墓丽影 传奇》的制作，此后加盟EA洛杉矶，与大导演斯皮尔伯格联手筹划一款秘密游戏项目。而肯·列文早在1997年就选择离开了Looking Glass，创建自己的游戏公司Irrational Games，2006年，Take Two将其收购，并更名为2K波士顿。

波士顿是一个四季分明的城市，夏天有时气温会连续保持30摄氏度，而冬天又会刮起猛烈的暴风雪。在接受媒体采访时，肯·列文直言自己非常喜欢波士顿四季的感觉，因为"365天充盈的阳光会让我感到厌烦。"作为目前波士顿地区首屈一指的游戏开发公司之一，2K波士顿倾力打造的《生化奇兵》，不但热销200余万套，受到媒体广泛赞扬，而且其营造的反乌托邦世界销魂城以及"老爹与小妹妹"充满张力的关系，带给玩家难以忘怀的游戏体验。不过在游戏制作完成后，2K波士顿大批开发人员却相继离职，加盟位于加州诺瓦托的2K Marin制作室，尽管这一事件起因是个性强势的列文与开发成员间存在难以调和的矛盾，但也在一定程度上反映出波士顿游戏业人才流失严重的现象。现在波士顿60余所科研院校输出的游戏制作人才，倾向于选择创业环境更成熟，成功机会更多的西海岸城市，而非留在本地工作。游戏开发重心逐渐向拥有雄厚内容资源的城市而非单纯技术资源聚集的城市转移的趋势愈发明显，进入次世代以来，波士顿的游戏产业整体表现有些落寞。

也许是身上充斥着与生俱来的不羁基因，波士顿地区的游戏开发者们，大都乐于主动尝试新技术，敢于创新，层出不穷的新思路为游戏产业增色不少。但硬币的另一面是，这里不乏大获成功的游戏作品，却缺少可以持续成功的游戏公司，因为成功不仅仅取决于勇气和智慧，还需要稳定的心理状态以及符合商业规律的决策。位于波士顿郊外的Harmonix Music Systems就是一家精通此道的游戏公司，而且他们同样与麻省理工学院有着很深的渊源。公司创始人Alex Rigopulos和Eran Egozy是这所大学媒体技术实验室的研究员，两个人希望将自己的研究成果引入游戏领域，创造出真正互动性的音乐体验。1995年他们离校创业，在制作了《Frequency》、《Amplitude》以及代工Konami的《卡拉OK革命》等一系列作品后，他们联手RedOctane创作了可以利用吉他控制器作为操作方式的游戏《吉他英雄》。自2005年发售以来，这一系列已经上升为一种社会文化现象，引领着音乐游戏的流行趋势，Harmonix Music Systems真正改变了游戏产业的基因。随着Activision拥有该游戏的版权，另起炉灶的Harmonix Music Systems延续了其商业上的成功，新生的《摇滚乐队》占据了音乐游戏市场的半壁江山。

如果说2K波士顿和Harmonix Music Systems既有光辉的历史，也拥有可预期的美好未来，那么在波士顿游戏产业历史上，一些曾风光一时的开发公司的陨落，就令人扼腕叹息了。当年游戏产业的"黑马"Infocom公司推出的《Zork》，被认为是最早的交互式电脑游戏之一，"Zork"是电脑黑客们的惯用语，意思是没有完成的程序。这家擅长制作文字冒险类游戏的公司，经历了短暂的辉煌后，没有迅速跟进图形技术的发展，最终被市场淘汰。而创造了《纳斯卡赛车》成功的Papyrus Design Group，也在"守业"过程中显得愈发平庸。当然，上述例子并不能证明今日波士顿的游戏产业已经风光不再，这座拥有深厚游戏开发底蕴的城市，同样孕育着一批年轻、富有朝气的力量。比如Blue Fang Games，他们创作了《动物园大亨》(Zoo Tycoon)，目前与THQ联手打造一系列游戏作品。知名的网络游戏开发商Turbine在《阿瑟龙的召唤》和《指环王在线 安格玛之影》之后，潜心谋划下一款网络游戏大作。《模拟城市 社会》和《凯撒4》的制作公司Tilted Mill Entertainment以及位于波士顿北部，曾制作《校园坏小子 奖学金版》的Rockstar New England也在蓄势待发。还有在游戏外包领域摸爬滚打多年的Demiurge制作室，在推出《生化奇兵》和《质量效应》PC版以及《战火兄弟连》Wii版游戏后，公司总裁Albert Reed信心十足的表示："也许我们无法改变所处的商业环境，但有信心掌握自己的命运。"


■音乐游戏泰斗Harmonix开发团队合影。

罗利：轰鸣的引擎声


■年轻时代的Epic Games总裁Tim Sweeney。



▲Epic Games的早期作品《ZZT》。

游戏产业在一个城市繁荣兴盛，需要满足很多条件，才能发挥整体效应。除了高素质的人才，完善的投资和融资体系，还要有健全的市场机制以及良好的生活环境。当12月的波士顿还处在天寒地冻时，北卡罗来纳州的首府罗利的气温则要温暖一些，整座城市覆盖着繁茂的橡树，因此这里又被称为"橡树之都"。与波士顿依托雄厚的大学资源获得发展机遇相似，罗利著名的"科研金三角"被视为美国的第二个硅谷，这一区域由罗利的北卡来罗纳州立大学，教堂山的北卡来罗纳大学以及杜朗市的杜克大学构成，这里汇聚了大量高科技企业。据统计，"科研金三角"是世界上每平方公里拥有博士人数最多的地区，这些新技术和高质量的人才资源，深深影响着当地游戏产业的发展。最初的十多年时间，罗利游戏业的发展路径与波士顿存在诸多相似之处，依靠计算机技术的进步，推动游戏软件的开发。对于这样一个被外界贴上跳跃式发展标签的城市而言，他们花了很长一段时间寻找属于自己的起跳点，而让这座城市真正从美国游戏版图中脱颖而出的标志性事件，无疑是一家游戏公司的到来。

1991年，数学天才Tim Sweeney在美国马里兰州的罗克威尔创建了一家名为Epic MegaGames的游戏公司，随后他们在波托马克电脑系统上发布了一款解迷游戏《ZZT》。有趣的是，ZZT最初只是一套文本编辑器，某一天，Tim Sweeney突发奇想，将不同的字符组合成了各种图案，由此构成了游戏的雏形。这款画面简单的作品在当年卖出了3万套，为Epic MegaGames下一款作品《丛林吉尔》积攒了充足的开发资金。这是一部横板过关游戏，画面亮丽，充满乐趣。尤其在续作中，Tim Sweeney让一名女性成为游戏主角，她的任务是搭救脆弱的王子，这一颠覆性的游戏设计在当时吸引了不少玩家。1998年，随着射击大作《虚幻》以及由Epic MegaGames自主开发的"虚幻"3D游戏引擎的诞生，这家公司正式更名为Epic Games，在此后的岁月里，这个名字始终与游戏业的种种传奇相伴，并代表着商业游戏引擎授权领域的顶尖品质。

如日中天的Epic Games开始不断招兵买马，邀请众多技术精英加盟，Tim Sweeney惊奇地发现，几乎一半的新员工都来自北卡罗来纳州，并且他们当中的大多数人都毕业于"科研金三角"的院校。"我们千里迢迢的寻找人才，为什么不干脆和他们做邻居？"基于罗利雄厚的人才资源以及在软件开发领域的免税优惠政策，最终Epic Games将公司总部从罗克维尔迁往罗利南郊的卡里市。与此同时，Tim Sweeney也在思考公司下一步的发展战略，挖掘"《虚幻》系列"技术优势的同时，又不会损害游戏的品牌价值，引擎授权无疑是个明智的选择。因此他们决心在引擎的开放性和易用性上努力超越众多竞争对手，甚至专门为Xbox打造了虚幻2.X引擎。2006年，Epic Games推出了《战争机器》，虚幻引擎3的表现堪称完美，不仅支持64位色高精度动态渲染和最先进的光影效果，而且在室内外场景的无缝连接、刚体物理系统以及多平台网络互联支持上迈出了革命性的一步，Epic Games也由此确立了引擎授权市场的霸主地位。当《生化奇兵》、《质量效应》等大作纷纷采用虚幻引擎3时，Epic Games搭建的引擎生态圈，也对罗利本地的游戏业产生了潜移默化的影响。

游戏引擎授权市场的蓬勃发展，吸引了不少罗利本地游戏公司的参与。来自北卡罗来纳大学以及戴维森学院的几名毕业生，建立了Numerical Design Limited公司，潜心探索各种3D图像技术，结合早先研发的Rendition和rPlus等底层技术，他们正式推出了公司的主打产品：NetImmerse引擎。使用这款引擎的游戏包括《波斯王子3D》、《上古卷轴3 晨风》、《自由力量》以及曾席卷欧洲游戏市场的热门网游大作《亚瑟王的黑暗时代》等。此后，Numerical Design Limited公司宣布与Emergent Game Technologies公司合并，这起商业事件最直接的后果，是促成了NetImmerse引擎的后继版本：Gamebryo引擎的诞生。它是由C++等语言编写的多平台游戏引擎，支持PC、PS3、X360和Wii平台游戏的制作。如果说当年NetImmerse引擎还略显青涩的话，如今的Gamebryo引擎已经迈入主流市场，广受游戏开发商的好评。基于该引擎制作的游戏包括《辐射3》、《上古卷轴4》、《席德梅尔的海盗》以及《文明4》等经典大作。

相比风头正盛的Epic Games，Numerical Design Limited依然是一家成长中的公司。在技术服务方面尚有很大提升空间，他们通常会对客户进行严格审查，认可后才会提供开发套件，但拒绝交付相关的源代码，这在一定程度上阻碍了Gamebryo引擎的商业推广。有趣的是，Numerical


■Epic Games位于罗利的办公大楼。


■从《ZZT》到《战争机器》令人恍如隔世。


■基于 Gamebryo 引擎开发的《辐射 3》。

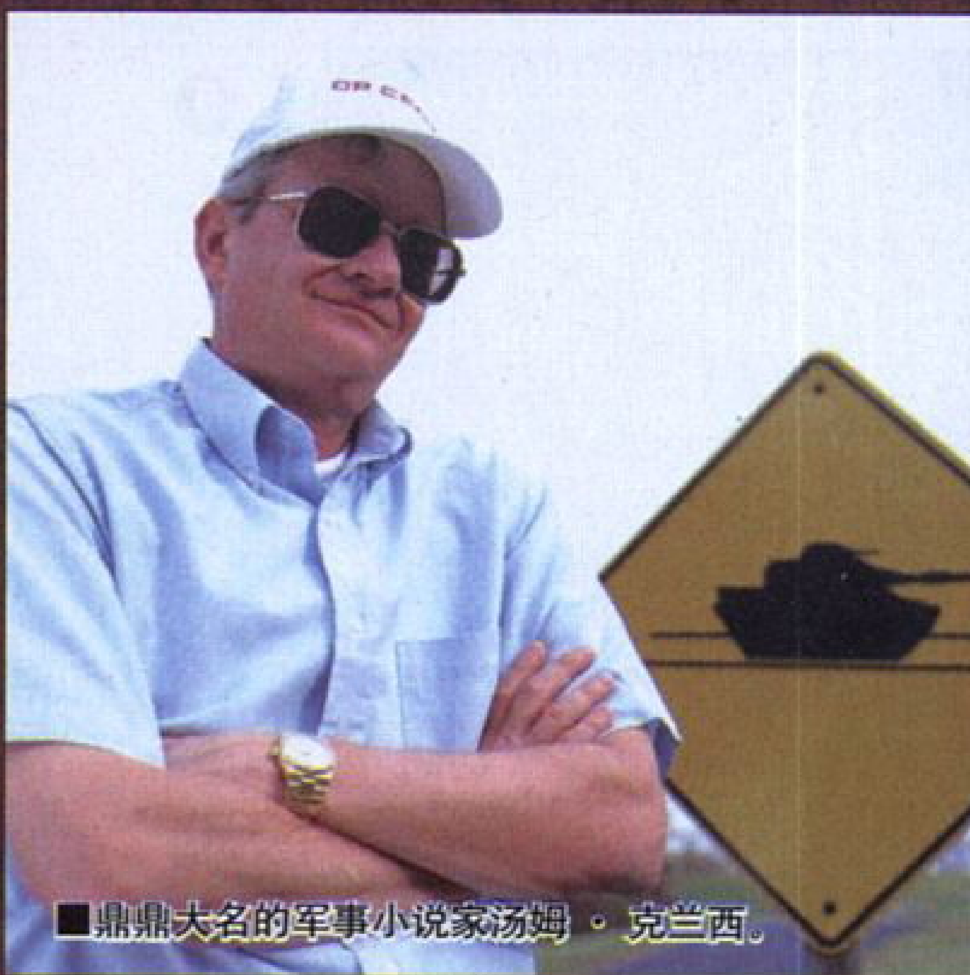
Design Limited 与波士顿的几家游戏公司素有渊源，肯·列文的 Irrational Games 以及 Rockstar New England 都曾是他们的客户，而 Gamebryo 引擎的最新客户名单中还出现了 Square Enix、Bethesda Softworks 这样的产业巨头。罗利的游戏公司钟情于引擎授权，并不局限于高端市场，一些实力有限的小公司，把目标对准了掌机以及性能相对较低的家用机领域。D3 Publisher 旗下的 Vicious Cycle Software，坐落在罗利的北卡罗来纳"科研金三角"上。他们同样推出了自己的授权引擎：Vicious Engine 2，除了原创 PSP 游戏《死人头弗雷德》之外，还使用该引擎为 PS2、Wii 和 PSP 平台开发了颇受外界好评的《益智之谜 战神的挑战》。此外，世嘉的 PSP 游戏《异形特攻队》以及《斯巴达 300 勇士 光辉进军》同样得益于价廉物美的 Vicious Engine 2。

除了 Epic Games 和生机勃勃的引擎授权市场，还有一家游戏公司被视为罗利游戏产业的骄傲——由汤姆·克兰西创办的 Red Storm Entertainment，这位全球闻名的军事畅销小说作家，从小就喜欢玩桌面战争游戏，并对电子娱乐业格外感兴趣。1996 年他选址罗利北部地区的莫里斯维尔建立了 Red Storm Entertainment，正式进军游戏产业。值得一提的是，罗利市议会为了促成汤姆·克兰西的投资，出台了一系列对游戏公司的优惠政策，不少小游戏公司因而受益。当然，Red Storm Entertainment 也不负众望，相继成功打造了战术 FPS 游戏《彩虹六号》和《幽灵行动》两大经典品牌，它和 Epic Games 几乎瓜分了由罗利游戏产业协会历年颁发的最佳本地游戏公司荣誉。然而风云突变，2003 年母公司育碧宣布将旗下"《汤姆·克兰西》系列"游戏的开发小组进行整合，Red Storm Entertainment 不再是该系列游戏的开发中心，到目前为止，他们已经两年没有推出新的产品了。

在"严肃游戏"（Serious Games）的风潮逐渐兴起之际，罗利已经在悄然间占据了这个新兴市场的三成份额。一般认为，"严肃游戏"的设计理念并非以娱乐为目的，而是一种具有传统游戏的外观、感受，对现实事件或过程的模拟，通常"严肃游戏"在传递给用户一种游戏体验时，主要目的是为了训练或教育使用者。据估计，"严肃游戏"在北美职业培训和专业教育领域有着近千万美元的市场前景。2004 年在罗利成立的 Virtual Heroes，无疑是严肃游戏市场的领军力量之一，公司创始人 Jerry Heneghan 早先在北卡罗来纳研究院工作，随后加盟 Red Storm Entertainment，他本人在军队服役过，可以非常熟练的驾驶阿帕奇直升机。不过，这间工作室最著名的成员是曾担任《寂静岭》、《寂静岭 2》以及《黄金眼》开发团队艺术主管一职的佐藤隆喜（Takayoshi Sato）。值得一提的是，Virtual Heroes 高价购买了虚幻引擎 3 授权，主要聚焦军事和医疗训练领域，陆续推出了一系列高品质的软件。

坐落在罗利市区的老牌游戏开发公司 Atomic Games，近年来的遭遇堪称悲情。上个世纪末，他们打造了正统的军事模拟类 RTS 游戏《近距离作战》（Close Combat），并因此声名鹊起。当该系列逐渐走下坡路时，他们将游戏类型拓展到 FPS 领域的尝试并不算成功。此后，这家公司宣布进军"严肃游戏"市场，并与美国国防部签署了多项合作项目，主要开发军事模拟类教学软件。尽管 Atomic Games 在这一市场表现不错，但他们始终期望重返传统游戏开发领域，被他们寄予厚望的作品，就是那部引发外界巨大争议的反映伊拉克战争的射击游戏：《费卢杰六日》（Six Days in Fallujah）。2009 年 4 月，Konami 宣布中止发行该款游戏，这一决定直接敲响了 Atomic Games 的丧钟。尽管这家制作组依然在努力完成《费卢杰六日》的开发工作，并寻找新的发行商，但是捉襟见肘的财政状况，促使他们在 8 月份进行了大规模裁员，目前外界对 Atomic Games 的未来走向非常悲观。

值得一提的是，由于罗利本地雄厚的人才资源以及相对低廉的运营成本，吸引了不少大型游戏公司将自己的分部建在这里。最具代表性的例子，就是总部位于加州，曾先后制作《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》和《抵抗》等经典游戏大作的 Insomniac Games。他们颇为低调的将自己的首家开发分部选址罗利，目前这家公司正在制作一款尚未公开的游戏，外界盛传这部作品有可能是 Insomniac Games 计划独立发行的原创品牌……无论是波士顿，还是罗利，都在努力摸索中找寻自己在游戏产业中的最佳位置，当然，变革不可能在一眨眼的功夫就一蹴而就，相反，它应该是一个渐进的过程。与长期处于镁光灯和舆论关注的洛杉矶等城市不同，波士顿和罗利可以在相对宽松的环境中从容的应对变化与挑战。与波士顿试图复制昔日的成功模式不同，罗利在引擎授权和严肃游戏市场的两路出击，差异化的竞争路线图似乎拥有更多的胜算。无论如何，正如计算机领域的传奇人物阿伦·凯的那句名言：预见未来最好的方式就是亲手创造它——就像当年波士顿和罗利成功做到的那样。

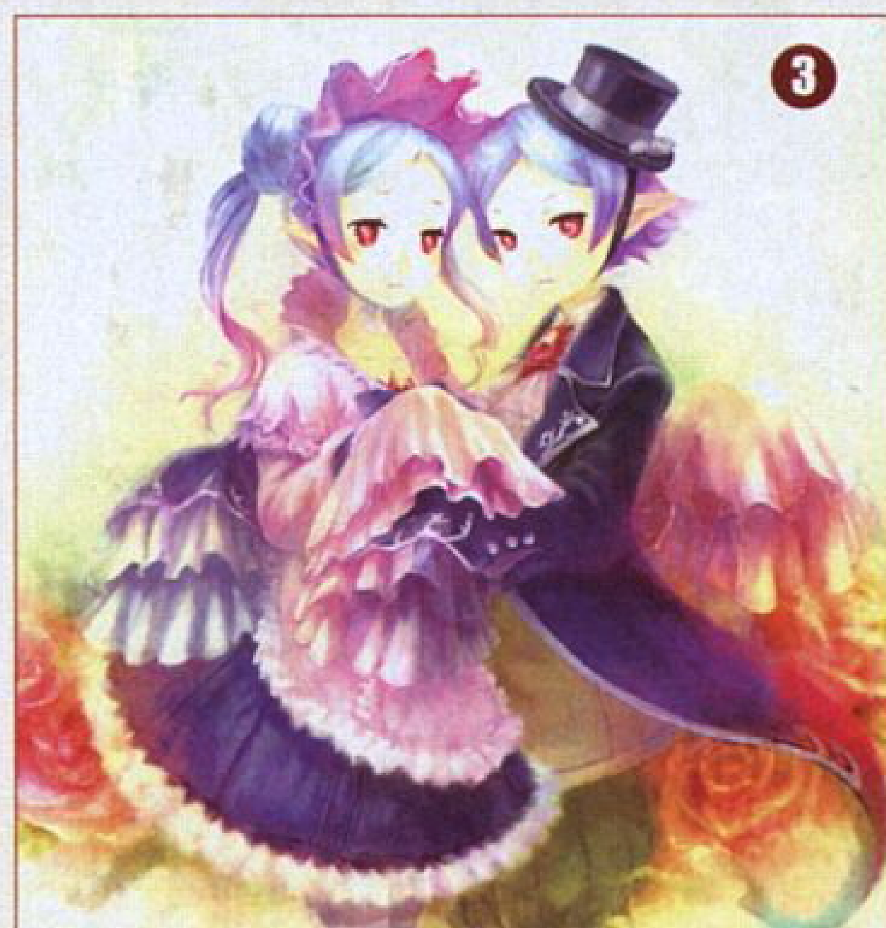

■鼎鼎大名的军事小说家汤姆·克兰西。


■由于题材敏感性而遭遗弃的《费卢杰六日》。

同人的炼金世界 Part 2

继上次为大家奉献了“《工作室》系列”同人插画获得好评后，本次将继续补完系列其他作品的相关内容，让大家从风格迥异的绘卷中去发掘有别于“可爱卖萌”的其他元素。另外根据FANS间发起的有趣统计，在所有参与系列的画师中，双羽纯由于涉及的作品最多，所以也是很多人争相模仿的对象，而像岸田メル虽然是初次负责人设，但有别于以往的成熟风格也获得了极高人气，树立了系列风格新的风向标，大有被玩家效仿的趋势。













❶《萝萝娜的工作室》所有我方同伴的合影，从大家不同的表情上能看出作者对角色个性的准确把握，其中当然也不乏恶搞成分。

❷ 经过作者的重新演绎，《玛娜传奇2》中诺哲的同伴们都更加可爱动人，当然最萌的普妮优自然要放在最前面咯！

❸ 新作中以“助手”身分登场的和睦姐弟本来的设定为“无口无心无表情”，但画面中作者显然赋予了他们更多的感情，暧昧的眼神反倒很容易让人想歪 –_–

❹《永恒玛娜》中女主人公莉塔和兽人少女诺浓的Q版造型真是可爱得没话说，莉塔应该很享受坐在软软的布丁怪上读书又有人捶背的感觉吧！



❺《玛娜传奇》中经典的三人组，四处点缀的星型图案让整个画面更显可爱和温馨。

❻ 图片以《玛娜传奇2》中被命运所牵绊的诺哲和鲁利兹为主体，背景则选择了最终决战的场地“龙之墓场”，惟一让人浮想联翩的就是鲁利兹的诡异眼神。

❼ 铅笔画的独特触感还原了《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》中男主人公艾吉的坚强与勇敢，大有赶超官方设定的潜质。

❽ 虽然画面中并没有我们熟悉的角色，但作者原创的魔法师却相当细腻，手中的实验容器体现了系列作品中的炼金术主题。

REVOLUTIONARY ROAD

From delusion lead me to truth
From darkness lead me to light
From death lead me to immortality
——《Navras》

文 Stalker 编 胜负师 美编 木仙

CHAPTER 1 20th CENTURY BOY

PART 1

当全世界迎来人类历史上第二个千禧年的时候，Harvey 那家伙才刚满十八岁不久。两个具有特殊意义的时刻竟然如此之接近，想必每一个对未来充满梦想的青涩少年都会因此而热血沸腾、心潮澎湃甚至思绪纷涌、浮想联翩，然而 Harvey 却是个例外。

“Nothing is different.” Harvey 笑着对我说：“我就是那个‘Nothing’。”

在那个不知道有多少人对新世纪满怀憧憬的喜庆佳节，Harvey 却独自一人在哥谭市阿克汉姆大学的校园里百无聊赖地游荡闲逛。假如他那天约上几个平日里相处得还算和睦融洽的同学和室友一起去逛街购物登山拜佛玩游戏看电影，或许现在就不会坐在这春风*徐徐、翠柳依依、渔烟袅袅、涛声阵阵的江边露天茶园*里“忆往昔峥嵘岁月稠”了。

“我从教学楼前面经过的时候，无意间看到读报栏上贴着一张按理说不应该出现在那个位置的 A4 打印纸。” Harvey 一边慢条斯理地用一只头窄柄长的塑料调羹搅动着钢化玻璃杯里的冰镇柠檬茶，一边偏着脑袋眯缝着眼睛描述当时的情景。

而我则斜靠在铺着两张柔软的、暖和的棉垫的藤编沙发上，晃荡着二郎腿，一边剥着果壳上还留有余温的糖炒栗子，一边漫不经心地回应：“……哦？那你认为那张纸应该出现在什么地方呢？”

“我当时住的那幢宿舍楼是‘凹’字形的……” Harvey 用左手的拇指和中指掐着调羹的尾部，翘起食指，无名指和尾指微微弯曲，手腕轻盈舒缓地转了小半圈儿，将整只调羹抽离了水面，横在胸前，作拈花微笑状。

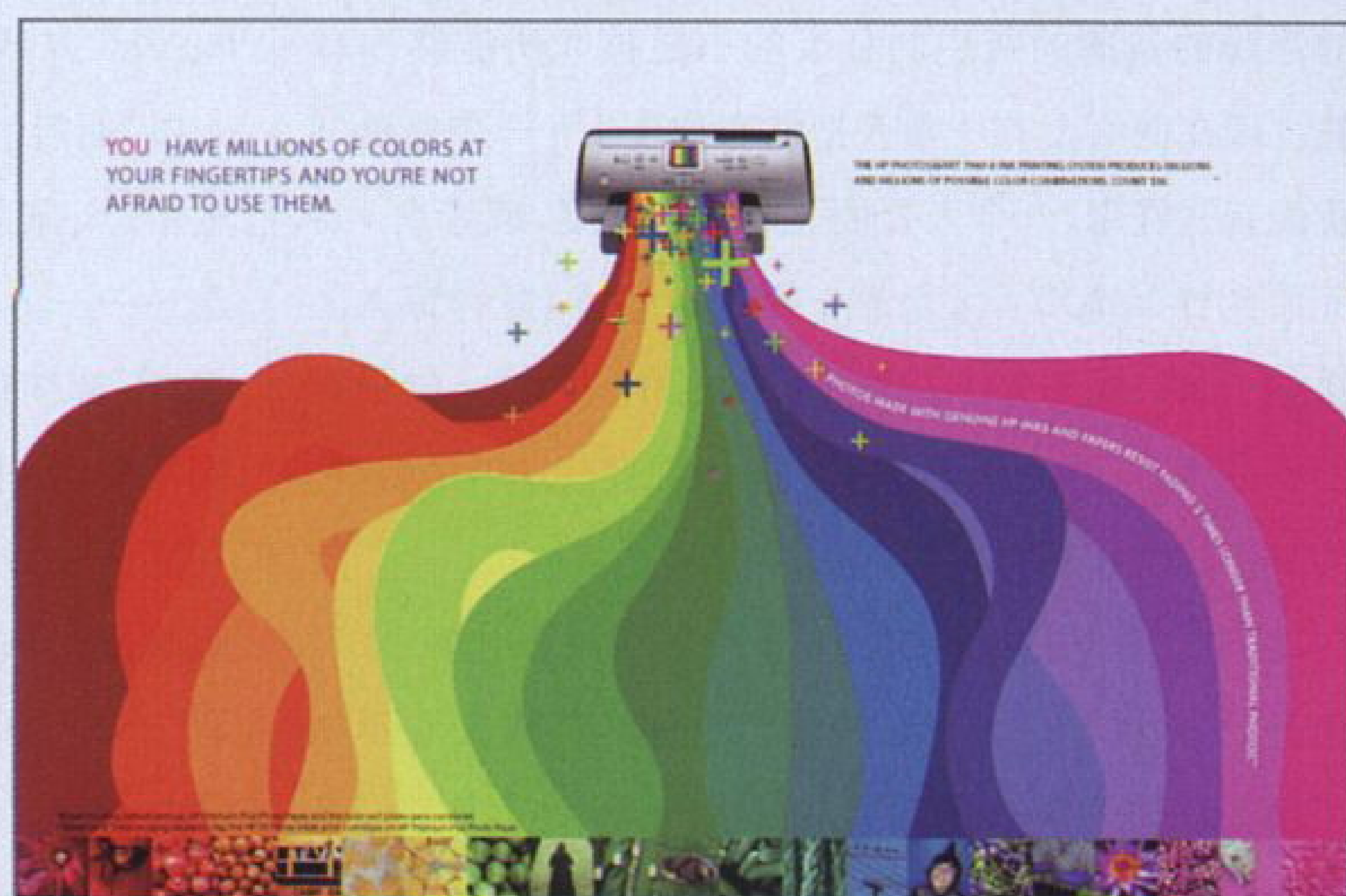
造型的确很优雅，可惜我的手机没有摄像头。

随后 Harvey 便将那只细长的调羹当作画笔，对着我凌空挥舞起来，“‘凹陷’的‘凹’。楼底下有一面砖墙，把‘凹’字的口子盖住了，只留了一道铁栅栏供人进出。门外就是体育场，体育场的这边是教学楼、图书馆、大礼堂、停车场……”

Harvey 坐直了身子，挺起胸膛，收紧腹肌，将左臂打横伸展开来，以肘关节为圆心，前臂、手掌和夹在指间的调羹为半径，很随意地在空中划了一个不大规整的圆圈，似乎想以此来强调教学区域的占地面积是多么地广阔。

紧接着他举起了右手，将托在掌中的玻璃杯微微地摇晃了几下，漂浮在水面的冰块随着荡漾的水波轻轻地撞击着玻璃杯的内壁，咯咯作响，“这边是食堂、开水房、小卖部和洗衣店，也就是说，除了那些走读生和一放学就杀出校门‘吃喝嫖赌拉撒睡’的‘腐败分子’……”

就像《战国无双》里明智光秀收剑归鞘的胜利动作那样，Harvey 将手中的调羹转了半圈，然后轻快地把调羹掷回杯中，随后摊开左掌，并指为刀，在他的腹肌中段横切了一道，“其他住校生每天都会从我们楼下经过。所以各种通知、公告、表彰、倡议书、感谢信、活动海报、招领启事……各式各样鸡毛蒜皮手写的打印



的喷绘的张贴物统统都贴在铁栅栏两边的围墙上。"

Harvey一边背诵着校园里常见的应用文的种类,一边懒洋洋地靠回到椅背上,左手慢悠悠地抚摸着腹部,就像是在抹平海报上因为背面的浆糊涂得太多而凸起的褶皱,"这一点就连我们班那位刚转校来的女同学都知道,只有校外人员才会憨痴痴傻戳戳地把印刷品贴在教学楼前——他哪里晓得,这所学校的保洁工人可比教学楼里那帮花大钱办蠢事的傻X官僚勤快多了。"

在春日暖阳的熏烤下断断续续地打着酒嗝的我忽然感觉自己就像是一只在滚烫的铁板上缓缓地冒出缕缕白烟的香辣小龙虾,在这种精神恍惚意识朦胧的状态下我的思绪很自然地直奔人类最原始的欲望而无暇考虑其他问题,"你那位女同学长相如何?事隔多年你还记得她是什么时候转学到你们班上的,想必是个美女吧。"

有道是"饱暖生淫欲,饥寒起盗心",古人诚不欺我也。

"印象深刻是因为她的身材和相貌……"Harvey又用左手的拇指和中指掐住塑料调羹的尾端,继续慢条斯理地搅动着沉积在杯底的红枣、冰糖、枸杞和柠檬片,"……约等于曾轶可乘以李宇春再开个方。"

江风乍起,乌云蔽日,我面前那盏瓷碗中的琥珀色茶汤也不再折射耀眼的光波,燥热难耐的小龙虾仿佛瞬间掉进一碗冰寒澈骨的桂圆银耳莲子羹里。

PART2

其实引起Harvey注意的不过是一张哥谭市Bludhaven路上一家网吧的广告。对大学生活早就兴味阑珊,并且受传媒煽动而将网络虚拟世界想像得美妙绝伦精彩纷呈的Harvey顿时为那张A4纸上



醒目的标题所吸引,立马冲到读报栏前,右臂撑着墙壁,左手扶着眼镜框,瞪圆了双眼,将广告内容逐字逐句地认真读完。紧接着他便手舞足蹈欢呼雀跃地飞奔回寝室,翻出一本通讯薄——那上面记载着我从各种游戏杂志上摘抄下来的日本游戏软件商的官网地址——再以"迅雷不及掩耳盗铃"之势飚射至校门口,猛然窜上一辆三轮车,像琼瑶煽情剧里的"咆哮教主"那样颤抖着嗓音对惊魂未定的车夫吼出了那家网吧所在的位置。

假如你跟Harvey相处过一段时间,就知道这家伙一紧张/兴奋/激动/愤怒/急躁就语速爆增手脚发颤,与德国电影《帝国的毁灭》里那个歇斯底里的阿道夫·希特勒颇有几分神似。我还记得2001年寒假的时候我带着Harvey到哥谭市第一家PS2包机房玩《铁拳TT》,那时我就发现每当Harvey握住手柄时连接线就会发生轻微地颤动,不时敲击着他两腿之间的塑料座椅,发出"嗑嗑嗑"的细微声响。我斜眼一瞅,看到他的裤脚也在不停地抖动,还好他的鼻翼没有频繁张合,咀嚼肌也没有剧烈抽搐,不然我就要跑到柜台那边拨打"120"急救电话了。

所以我完全能够想像得到那个可怜的网吧BOSS看到披头散发张牙舞爪的Harvey挟带着凛冽的寒风和飞散的汗滴从门外直冲到他面前时的惊骇表情。我的军训教官易洛魁·普利斯金上尉曾经说过:"英雄和疯子只有一纸之隔!"激情消费的顾客和寻衅滋事的流氓乍一看其实也没多大区别。然而不管怎样,Harvey的泡网生涯最终还是在公元2000年的第一天顺利地拉开了帷幕。

PART3

"新加坡《星岛日报》的一位专栏作者曾经说过,'现实有多么虚假,网络就有多么真实'。虽然在撩起网吧那道粗糙的厚重的油腻的沾满灰尘的藏青色门帘的时候,我还没看过这条精辟而绝妙的评论,但在那之前我却接触了一些与网络相关的事物……"Harvey一边"咔吱咔吱"地嚼着墨西哥鸡汁番茄味的炸薯片一边含糊不清地说着,"台湾漫画家蔡志忠编绘的《庄子说》,沃卓斯基兄弟拍摄的《黑客帝国》,还有高等教育必修课程《马克思主义哲学原理》……"

Harvey说到这里忽然咧嘴一笑,露出一排森森白牙,在暖春午后的绚烂阳光下显得格外耀眼,"我发现上头那帮傻X似乎很喜欢在学生们根本无法真正理解某些读物的时候对其强行灌输,就像喜欢在教堂的告解室里'菊爆'小正太的变态恋童癖一样。中学语文课本收录的鲁迅作品,我都是前几年才深切感受到其中蕴藏的忧伤、孤独、悲凉、哀痛和愤怒,旨在唤醒'沉睡的国人'的激扬文字,原本就不是正处在青春期的浮躁的浅薄的叛逆的狂妄的小屁孩儿所能够理解的。现在网络上有一帮人把韩寒称作'下一个鲁迅',我就有些好奇,一个人要傻X到什么程度,或者说'要无耻到什么地步',才会把一个热衷炒作、好作惊人之语的公共'娱乐'分子和一位勇猛的斗士、一位孤寂的探路人、一位悲壮的殉道者、一位被誉为'民族魂'的真正的作家相提并论?"

"真正的作家?在你眼里韩寒不能算作家吗?"离开了茶园,在洒满金黄色阳光的滨江路上双手揣在裤兜里悠闲漫步的时候,我向Harvey提出了这个疑问。

"巴金逝世以后这个国家就没有真正的作家了,Man。"Harvey皱起眉头,以一种很不耐烦的语气对我说:"只有文学爱好者、畅销书作者和职业撰稿人。"

Pause、Rewind……

"鲁迅的作品,是杀出血路的匕首和投枪、是治病救人的银针和解剖刀,他观察敏锐,思考冷静,言语刻薄、笔锋犀利,讽刺辛辣,批判尖锐。七八十年前发表的文章,拿到今天来看,依然能够让某些'正人君子'深恶痛绝,如坐针毡。而韩寒呢?"Harvey从纸筒里抓出一把炸薯片塞进嘴里,继续用坚硬的重锤奋勇撞击单薄的城门,"你觉得他博客上发表的那些'喷文'有什么睿智深邃的思考?有没有忧愤的'呐喊'?有没有焦虑的'彷徨'?有没有'道之所在,虽千万人,吾往矣'的决绝和气魄?没有,什么都没有,除了喷,还是喷。就如同Masturbation,Ejaculate的瞬间很High,比在《生化危机4》里近距离用Broken Butterfly一枪轰爆肥硕丑陋的寄生虫还要High,问题在于High过以后呢?就只剩下空虚和疲倦。"

或许是话说得太多,也可能是薯片塞得太急,Harvey忽然停了下来,端起玻璃杯"咕噜咕噜"猛饮一口,然后继续奋力张合他那双红润饱满的嘴唇,"当然了,人家要卖书嘛,小说、随笔、散文、博客日志精选……一本接一本,年年有新作,最近听说还要办杂志,不持续地制造一些劲爆的话题,又怎么能够吸引到消费者们的眼球呢?'资本家害怕没有利润或者利润太少,一旦有适当的利润,资本就会立即变得大胆起来。假如有50%的利润,它就会铤而走险;假如有100%的利润,它就敢践踏人世间一切法律;假如有300%的利润,它就敢犯任何罪行,甚至冒着被绞死的危险。'所以只要韩寒还是畅销书作者,或者他还想继续当畅销书作者,那么不管他以后发表什么可笑的无知的愚蠢的疯狂的言论,我都不会感到意外。"

"你的意思是……"我用右掌摩挲着昨晚才冒出稀疏胡茬的下巴,半闭着眼睛思索了几秒钟,然后才对Harvey说:"韩寒和宋祖德一样,所谓的'爆料'和'抨击',其实不过是他们有组织有计划有预谋的商业炒作?"

"宋祖德?"Harvey的嘴角飘出一丝微笑,"这人太Naive了,too simple。他的脑容量跟韩寒相比实在差太远了。那些傻X把韩寒和鲁迅相提并论固然是对鲁迅的侮辱,可是你把宋祖德和韩寒相提并论又何尝不是对韩寒的侮辱?我要是韩寒,一定对你愤怒谴责,'你不但侮辱我的智商,你还、还侮辱我的人格!'"

"可惜你不是。"我轻描淡写地回了一句。



“幸好我不是。” Harvey张开双臂伸了个懒腰，然后一下子倒在了椅背上，他身下的藤条和竹片随即迸发出一阵阵痛苦的嘶吼。

“让那些哗众取宠的跳梁小丑瞎折腾去吧，我们继续先前的话题。” Harvey一边像驱散蚊蝇一样挥舞着手臂一边望着我说：“除开鲁迅的文章，还有这个除了哲学爱好者和入党积极分子以外大概没人会感兴趣的‘马哲原理’。我不知道为什么要让一群对‘剥削’和‘被剥削’都还没有一丁点儿切身感受的‘Star’来学这玩意儿。你知道在我眼里对那些根本就没多少机会参加真正的社会实践的大一新生讲‘马哲原理’像什么吗？就像对一群连女孩子的手都没有牵过的处男讲解‘杜蕾斯薄荷清凉型和杜蕾斯热辣激情型的使用感受有哪些细微差异’一样。”（注：“Star”即“死大”，“死大学生”的简称。）

Harvey怪笑了两声，重新坐直身子，一把抓起桌上装着薯片的纸筒，仰起脑袋，把筒里的薯片残渣全部倒进嘴里，然后将纸筒随手扔到桌上，“幸好我们那一届的‘马哲原理’是开卷考试，南无阿弥陀佛，真是祖上积德，不然我又得在考试前饱受一番精神摧残灵魂煎熬。我现在宁可通读一遍语句翻译得最最艰深晦涩的那一版《圣经》，也不想再碰那玩意儿！”

“啊咧啊咧……你这个死硬顽固的无神论者居然也曾读过《圣经》？”

“……早些年在追一个信教的人妻时随手翻过几页。” Harvey一边习惯性地揉捏着鼻尖，一边略显尴尬地答道。

我拿起纸筒，伸到Harvey面前，将筒口对着他的嘴唇，问他：“请问您读后有何感想？”

Harvey双手抱胸，两眼望天，作默然无语状，脸上的每一道沟壑仿佛都填满了中华民族三千五百年来历经的痛楚、磨难与沧桑。

“悲剧啊！”

少年不识愁滋味

谢柏 著

宋词，我的温柔体验

哈尔滨出版社

PART 4

其实在那本《马克思主义哲学原理》里，Harvey真正感兴趣的不过是“存在主义”那寥寥数页，那几页纸被他翻来覆去地精读了无数遍，课文原本的空白处写满了密密麻麻的读书笔记，重点段落都画满了着重线和圆框符号。如此高涨饱满的“学习热情”，想必是那些教材编撰者当初在将“存在主义”收录进教材“以供批判”时没有预料到的。非但如此，Harvey在“触网”以后还通过搜索引擎在哲学研究类的网站找了些浅显易懂的科普文章来看，没想到结果却是越读越消沉，越看越绝望。

“即便如此，我的精神状态在毕业以前都还算OK，毕竟对现实缺乏深刻了解，对未来还满怀期望，虽然在校园里遭受了些许小小的微不足道的挫折，但情绪终究还是积极乐观的。进入社会以后才逐渐发现这个世界其实远比我当初预想的更复杂、更阴暗、更残酷、更冷漠、更虚伪、更荒谬、更压抑……当然也更无聊。”

Harvey摘下眼镜，对着镜片哈了口气，然后从桌上的纸盒里抽出一张纸巾，一边用纸巾擦拭着镜片一边继续说道：“我当时的感触其实用辛弃疾那首《采桑子·书博山道中壁》就足以概括了。”

少年不识愁滋味，爱上层楼。爱上层楼，为赋新词强说愁。

而今识尽愁滋味，欲说还休。欲说还休，却道天凉好个秋。

“于是你就希望这个世界连同你一道毁灭，因为绝望而激发的愤怒？反正‘这世界从来没有救世主’，索性大家一起前往地狱洗涤原罪得到救赎？” 这家伙是个无可救药的反人类者，我知道这一点，因为Harvey知道。

“No、No、No，I'm just……”Harvey戴上眼镜，稍微调整了一下镜框的角度，然后手腕一扬，将揉成一团的纸巾精准无误地掷进我面前的青花瓷花卉纹茶碗里。

“……Weary。”

CHAPTER 2 FINAL DESTINATION

PART 1

对你而言，哥谭市的九月是一年之中最难熬的月份，酷暑和湿热把你折磨得像一条被打断了脊梁的废狗。你恨不得一天二十四小时都把自己关在窗帘紧闭的房间里，每一个房间都有一台巨大的柜式空调和一台同样巨大的立式冰箱，每台冰箱里都塞满了冰镇饮料、新鲜水果、冷冻速食、酱熏卤肉……还有数量多得足够把你埋在浴缸里的冰块儿。

这样你就不用出门了。

可惜操场上既没有饮料，也没有冰箱，更不会有空调。

你就站在操场中央，宽阔的、整洁的、坚硬的、平坦的、白得晃眼的、热得烫脚的……水泥地操场。

在世界的中心呼唤爱的野兽。

无数颗汗珠不断地从你脑门上的毛孔里爬出来，就像蓬蓬里饱满的莲子被一双坚硬粗壮的大手缓慢而稳定地挤压出来。

I can feel it.

珠圆玉润、瓜熟蒂落。

噗通、噗通、噗通……一粒接着一粒。

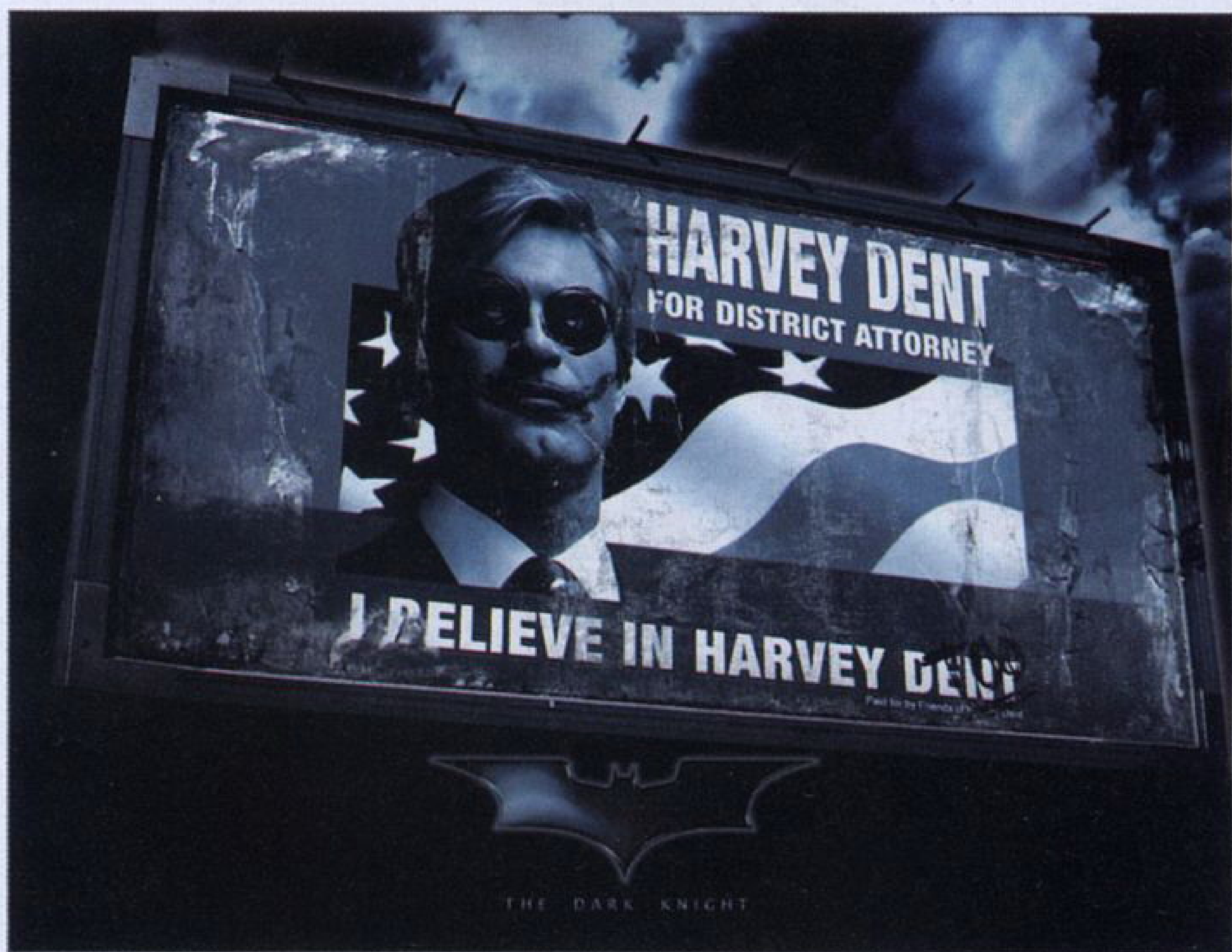
你站在操场中央，茫然四顾，你不知道该朝哪边走，这里你以前从没来过，你不知道哪里有水龙头可以浇水洗脸，你不知道哪里可以买到冰镇饮料和擦汗的纸巾，你不知道新生报到处在哪幢大楼的哪一层的哪间办公室。

陌生的环境让你心烦意乱，不知所措。

噗通、噗通、噗通……晶莹剔透的汗珠伴随着脉搏的缩张不断地滴落。

迷途的羔羊。

The Silence of the Lambs.



门口没设接待处，林荫小道的两侧没有竖立指示牌，川流不息络绎不绝的人群中看不到一张熟悉的面孔。

“WHAT THE FUCK！”沙哑粗犷的嗓音在你脑海里低沉地嘶吼。

“Fuck my life……”你眼神迷离，呢喃自语。

“Welcome back，Mr. Anderson.” 一个男孩的声音在你身旁响起，温和而平静。

你顿时将奔腾激荡纵横驰骋的思绪收拢、扎紧、压实，然后缓缓地转过头去……必须镇静自若，神情如常。

皮肤白皙,宛如凝脂。

紫红色墨镜,黑色镜框。

毛发粗硬,乌黑浓密。

脸部轮廓鲜明,高鼻窄脸,嘴唇饱满。

没戴耳环。

米白色的文化衫,胸前印着霸天虎的徽标。

裤管发白的浅蓝色牛仔裤。

左手抱着一块黑底蓝纹的四轮滑板。

比你高两三厘米。

Hmmm……Not bad.

即便如此,你依然皱起了眉头,"What are you talking about?"

你必须在第一时间表现出你的不满与傲慢,你很久以前就曾听人说过,"假如你不想被人拒绝,最好的方法就是先拒绝别人。"

对方的表情依然很平静,"嗯……我是说,请问你是99级的吗?"

"Yea."你点了点头。

"Me too." 他两手抱胸,咧嘴一笑,露出一排森森白牙,在盛夏午后的炙热阳光下显得格外刺眼,"你知道新生报到处在哪里吗?"

摇头。

"那可真遗憾。"他摊开双手,耸了耸肩膀,"Hey, Listen to me,假如我是你,我会找个人来问一下,而不是继续在这里傻站着。'会哭的孩子有糖吃',You know?假如你不愿张嘴,那就永远不会有人知道你想要什么。"

你还没来得及辩解,他就已经转身朝你前方不远处一位穿着墨绿色碎花布裙的中年妇女走去。还没走几步,他就停下脚步,侧过脸来对你挥了挥胳膊。

"Come on, guy."

你,就是这样认识了……Harvey Dent。

PART 2

我认识Harvey这个看似"谦恭温良顺",实则"自私成性,自大成狂,自恋成癖"的家伙有十几年了,只有在我面前,Harvey才会在情绪激动/抑郁/烦躁/亢奋的时候向我敞开他那座阴森古堡的厚重城门。

假如Harvey不信任我,那么他在这世界上就没有人可以信任了。

I AM YOU! I AM YOUR SHADOW!

I know this, because Harvey knows this.

假如有第三人在座——不管是什么人——Harvey都会用甜得发腻软得掉渣的棉花糖把自己包裹得严严实实的,不露出一丁点儿棱角和尖刺,所以有很多人被这个演技精湛的美国影视剧爱好者所蒙蔽,尤其是女人。然而Harvey却经常这样对我说……

"你要小心那些自认为了解你并且能够驾驭你的人。那些人就是一群傻X,纯粹的,傻X。你跟他们在一起呆久了也会变成傻X,更麻烦的傻X。因为你比他们更聪明,聪明人一旦变成傻X,制造的灾难往往更加严重。"

Harvey说完这句话以后,就埋下脑袋,继续享用他面前那盘正中央堆放着八只色彩缤纷色调鲜艳的冰激凌球,周围摆放着一圈各类水果的盛夏消暑绝佳甜品。

"Hey,我们现在可是在这座城市最好的咖啡厅里,你在遣词造句时就不能稍微文雅一点儿吗?"我趴在桌子上,手臂枕着下巴,压低了声音对Harvey说。

Harvey 坐直身子,用手里的不锈钢调羹斜指着我身后五点钟方向的某处对我说:"假如这家傻X咖啡厅的傻X经理能够把那家傻X电视台的傻X选秀节目换成其它的看上去没那么傻X的玩意儿,我倒是很乐意'文雅地'与您畅谈道德、理想与情操。"

我刚转过脑袋,就看到一位相貌酷似西尔维斯特·史泰龙的亚裔男子正抱着一把Taylor牌的电箱吉他对着一只纤细的芒果纵情歌唱。

"Oh ,Shit!"我对Harvey说:"用52寸的液晶电视播放这样的傻X节目真是暴殄天物。"

Harvey将调羹搁在盘子里,小心翼翼地用叉子挑起一小块汁水淋漓的菠萝,慢慢地放进嘴里,闭上眼睛细细咀嚼一番,才对我说:"那你想放什么?《辛德勒的名单》?还是《肖申克的救赎》?"

"假如我是老板,我会用HDMI数据线把PS3和液晶电视连接起来,找个小家伙拿着无线手柄对着那面墙玩《潜猫谍影》和《煤矿地带》。"

"哎哟我操,你丫真是太宅了!"Harvey一边鼓掌一边大笑,"不过'有创意,够噱头',这个提议我喜欢。"

我立即反唇相讥:"说到'宅',我跟你比起来可差远了。像你这种既不出去工作,也很少涉足社交场合,整天呆在家里玩游戏泡论坛看电影,'躲进小楼成一统,管他冬夏与春秋'的重度宅男,也好意思说我'宅'?"

"你才是宅男,你全家都是宅男!" Harvey指着我的鼻子笑着说:"你见过每周至少去五次健身房,每次锻炼时间不低于两个小时,腹肌到现在还保持着八块的宅男吗?今年《变形金刚2》上映的时候,你不是跟我一起去电影院的吗?进场前你买了两大桶爆米花和四瓶康师傅茉莉蜜茶,害得我中途跑了三趟厕所。我也没有守在资源共享网站频繁地刷新页面等着枪版下载啊。心情好又不太忙的时候我也会跑到厨房里挽起袖子系上围裙淘米洗菜炖汤烧肉享受一番烹调的乐趣。什么泡面、饼干、榨菜、火腿肠,你在我家的冰箱里见过这些宅男必备食粮吗?除了没有虚情假意装腔作势的接待应酬,以及很少去酒吧舞厅泡妞把妹以外,我的业余生活其实跟你这个'朝九晚五族'也没有什么区别嘛……"

"区别很大!"我冷笑着打断了Harvey滔滔不绝的诡辩,"你在逃避'淋漓的鲜血',而我却在'直面惨淡的人生'。"

Harvey端起他面前那杯泡着柠檬片的冰水浅抿一口,然后抬起左手推了推鼻梁上的眼镜架,继续对我说道:"好吧,就算我失去了与命运抗争的激情和勇气,就算我在逃避现实,那生活也可以过得很健康很充实很有规律嘛。古时候没有电影没有游戏机没有健身器材,那些老家伙都可以'采菊东篱下,悠然见南山',都可以'调素琴,阅金经',都可以'脚着谢公屐,身登青云梯',那么作为一个身体健康头脑清醒心智成熟的现代人,干嘛非得作个邋遢的猥琐的像下水道的老鼠一样昼伏夜出的宅男呢?"

"其实我最讨厌别人管我叫宅男了,我明明是'SOHO'族啊……" Harvey摊开双手,耸起肩膀,满脸无辜地解释道:"Small Office and Home Office,小型化和家庭化办公,跟那些混吃等死浪费资源的'家里蹲废柴'根本就不是一回事!"

PART 3

穿着白色蕾丝边衬衫、黑色紧身短裙、深褐色背心马甲和超薄肉色长筒丝袜的女服务生把一大杯冰咖啡轻轻地放在我面前,说了声"先生请慢用"以后抱着托盘转身离去。我目送着她直到那对丰腴圆润紧实挺翘的臀部从视野里消失以后才转过头来冷笑着对Harvey说:"难道你就不是在'混吃等死'吗?没有稳定的职业,没有带薪培训的机会,没有劳动合同保障合法的权益,没有失业保险、工伤保险、生育保险和住房公积金,就连最基本的养老保险和医疗保险都要自己全额缴纳,随时可能失业,连个人消费贷款

都申请不到，而想要提高收入就只能增加工作量，跟按件计费的劳动密集型产业也没什么区别嘛。坦白地说，从你这一行我根本就看不到什么美好的未来和光明的前途呀。”

“很遗憾，你只说对了一半。” Harvey 提起调羹，正对着我斜劈了一道，调羹前端在空中划过的轨迹就像日式动作游戏里常见的“袈裟斩”一样，看样子他是想把错误的“另一半”从我脑袋里削除掉：“‘混吃’是真的，‘等死’却错了。我并没有消极地‘等待’死亡，而是在积极地为死神的降临做准备，虽然‘Everybody go die sometime’，但是我希望能够心平气和地离开这个世界，而不是满怀悲伤、痛苦、羞愧、遗憾、愤怒和怨恨。要知道，人最宝贵的是生命，每个人的生命只有一次。人的一生应该这样度过：当他回忆往事的时候，他不会因虚度年华而悔恨，不因碌碌无为而羞耻。临终之际，他能够这样说：‘我的生命和全部精力，都献给了世界上最伟大的事业……’”



“为人类的解放而斗争！”我和 Harvey 异口同声地说道，然后不约而同地拍案大笑。

“你个贱人！”这回轮到我指着 Harvey 的鼻子笑骂了，“倘若奥斯特洛夫斯基在天有灵，他定会降罪于你呀！”

“不会的，他是无神论者。” Harvey 轻轻摇晃着还插着一只鲜红草莓的叉子，嬉皮笑脸地说道：“当然我也是，所以我才不怕呢。”末了他还不忘添上一句史蒂芬 · 周的经典台词，“我什么都怕，就是不怕鬼。”

看 Harvey 一脸嚣张的模样，我就恨不得飞起一记“凤凰脚”，把他踢得鼻青脸肿嘴歪眼斜再把他连人带椅踹到大街上去。“没有信仰，故而无所畏惧。”我一把夺过他手里的叉子，将那只鲜红欲滴的草莓塞进嘴里。

味道确实不错，特别是喝过苦涩的冰咖啡以后。

“哦？”Harvey 撇了撇嘴角，在右边的脸颊上挤出一个浅浅的酒窝，“那你有信仰么？”

“我爱国守法、明礼诚信、团结友善、勤俭自强……”我坐直身子，挺起胸膛，直视着 Harvey 的眼睛，一字一句地对他说。

很多年以前就有人教过我，当你无法回答问题的时候，偷换概念是最好的应对之策。

His name is……Harvey Dent.

PART 4

“OK，OK，那我们就回到先前的话题吧。” Harvey 随即摆出一副善解人意和蔼可亲的姿态来，“还记得我以前跟你提到过的‘存在主义’吗？‘存在主义’里面有一种观点，认为人生是荒诞的，不确定，不可知，无法预测，用中国人的话来说就是‘天有不测风云，人有旦夕祸福’。惟一能够确定的未来就只有‘死亡’，绝对真实，并且永恒。那是每一个人都必将到达的终极归宿，没有人可以例外。就算你像《攻壳机动队》里的草薙素子那样把‘Ghost’上传到网络，可以随时下载到新的‘Shell’里，也无法获得永恒的生命，因为‘世间万物皆有始有终’，网络本身，或者说人类文明，就是会消亡的，科学技术可以延长人类的生命，却无力对抗死亡。”

“啊！多么悲观的论调。”我靠着沙发，张开双臂，以 45 度角仰望天空，故作夸张地发表感慨。

“这不叫悲观，这叫现实——‘Reality’。” Harvey 纠正了我的措辞以后继续像一位人寿保险公司的培训讲师那样发表慷慨激昂的热情演说，“在我们永远地闭上双眼的那一瞬间，这个世界上的一切对我们而言就都不存在了，因为我们永远地失去了感知这些事物的能力，听觉、视觉、味觉、嗅觉、触觉。现实生活就像一场梦，你离开这个世界时，梦就醒了，而你在梦中所拥有的一切都不再具有任何意义。像‘庄周梦蝶’，还有《黑客帝国》里的‘脑后插管’，都是这样，‘一花一世界，一梦一人生’。既然死亡必将降临，而在那一刻你终将失去一切，那么你惟一要做且能做的就只有坦然面对。”

“那你打算怎样面对？或者换个说法，你打算怎样迎接死神的降临？”我习惯性地摩挲着下巴，虽然那里还没冒出胡茬，“时间？地点？人物？场合？”

Harvey 俯卧在一张石床上，巨大的石床，上面铺着温暖的毛皮，他就那样赤裸着上身，静静地趴在那里，白皙的皮肤在熊熊火把的映照下现出淡红色的光泽。

洞窟正中的石桌上摆放着几盘残羹冷炙，果核瓜皮散乱地堆放在餐盘四周，几只长颈酒瓶或倒或立地放置在桌面上，瓶内残留的殷红液体从瓶口徐徐流出，在餐盘较低的一端汇聚成潭，散发出淡淡的酒香。

一个黑影悄然走进洞窟，缓步走到 Harvey 身旁，伸出一只手，轻轻地放在 Harvey 微微发烫的脸庞上。

Harvey 呼吸平缓，酣睡如常。

黑影将手收回，探入怀中，抽出一把薄如蝉翼的宽刃短剑，双手握住剑柄，对准 Harvey 的心脏，奋力刺入。

如同滚烫的餐刀切割黄油一般，锋利的剑刃轻易地切断了肌肉组织，殷红的液体从 Harvey 的嘴里徐徐流出。

“这就是你想要的？”我退到石桌旁，双手抱胸而立。

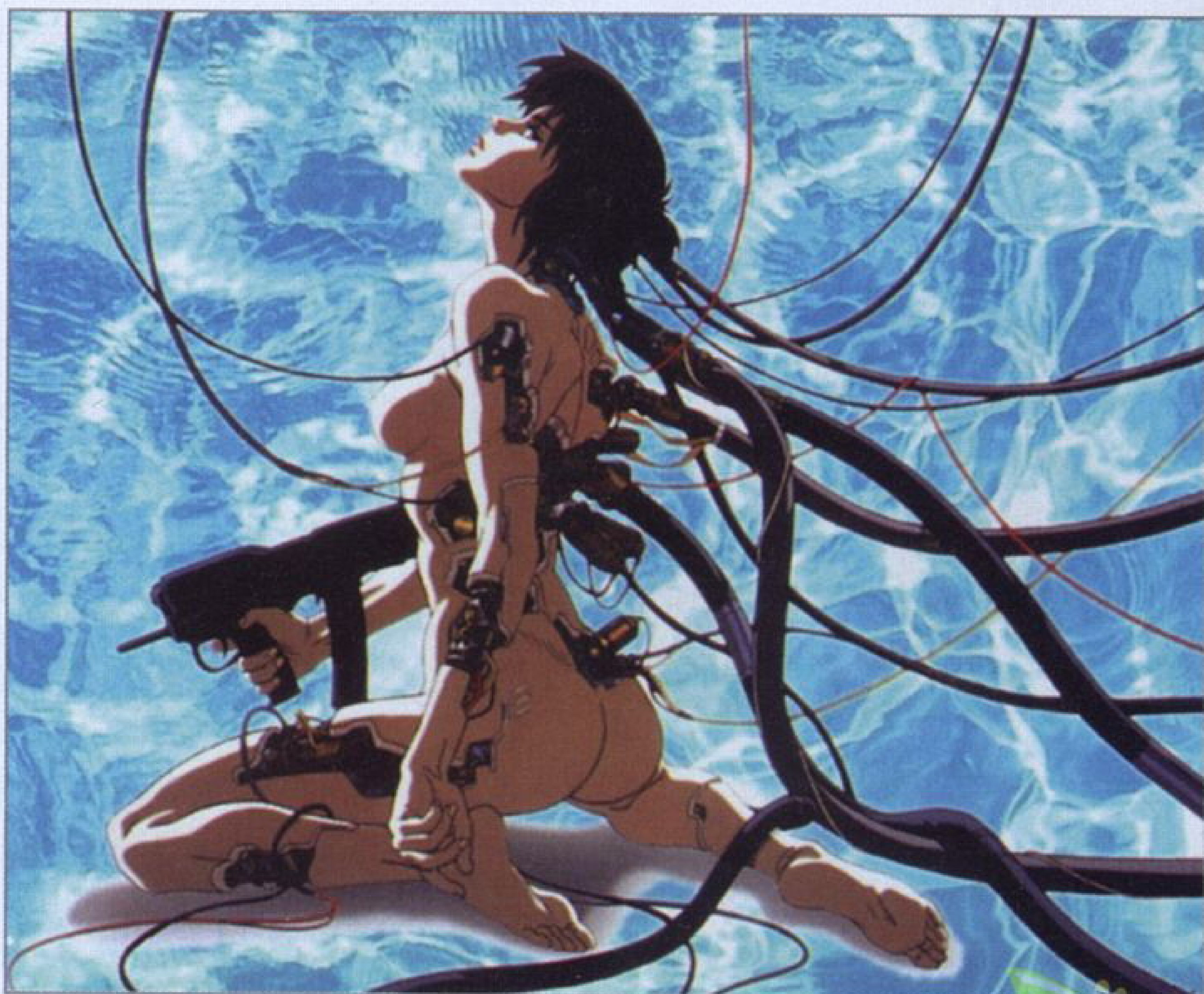
“Of course.”Harvey 撑着床面爬了起来，盘腿端坐在床上，左手伸到背后，握住剑柄，将短剑拔了出来，随手扔到一边，“没有 Pain，没有 Fear，没有 Fury，没有 Sorrow，只有 Joy 和 End。”

“还有 Naked。”我把 Harvey 的衬衫扔到他脸上。

Harvey 跳下床，一边穿衣一边走到洞口，掀起绘着怪异图腾的黑色布帘，走进灯光幽暗柔和的咖啡厅，回到我们先前的座位，从纸筒里抽出纸巾擦拭嘴角的血迹。

“你也知道，并不是每个人都能让剧情按照自己撰写的脚本来发展，所以我才要‘积极地为死神的降临做准备’，跟死神赛跑，尽一切可能抢在他扼紧我的喉咙前把我该作的事情都作完，然后毫无遗憾地随他离去。而这正是我与宅男的最大区别——我有一个终极的目标，而他们……” Harvey 用调羹斜指着窗外的那条浩瀚大江，微笑着对我说：“……只会像这些漂浮在江面上的废弃物一起随波逐流，最终的结局无非是被某个漩涡吞噬，沉到水底，化作一团烂泥，或者被清污船打捞起来集中焚烧，最终灰飞烟灭。”

不知为什么，我忽然感觉很冷，虽然咖啡厅里的空调开得并不算低。



CHAPTER 3 DAWN OF DREAMS

PART 1

当一个人对其所处的环境感到“厌倦”却无力对其施加影响使状况得到改善的时候，那么“逃避”必然会成为他优先选择的解决方案，正所谓“危邦不入，乱邦不居。天下有道则见，无道则隐。”

假如无法逃避的话，那他就会被迫妥协，当妥协的程度突破道德底线的时候就会演变为堕落，而堕落的终点就是自我毁灭。

I know this，because Harvey knows this.

“‘自我进步’不过是自欺欺人，或许‘自我毁灭’才是惟一的解决方案。” Harvey展开一尺见方的纸巾，将其挡在胸前，以防止从餐盘中溅起的滚烫的油星落到他那件挺拔整洁的衬衣上，“你觉得你自己在不断进步，正朝着‘年薪20万’的人生目标奋勇迈进，其实你只不过正在成为别人想要你成为的那种人——国民表率、社会栋梁……你认为自己真的需要自己的房子、自己的汽车和1080p的全高清视频吗？去他妈的1080p！”

假如一个人不愿意放弃原则，只肯作有限度的妥协，那么他最终必然会再度面对“Obey or die？”这道单项选择题。假如选择“Obey”，那就是精神的自我阉割，假如选择“Die”，那就是躯壳的自我毁灭。

所以孟子才会说：“鱼，我所欲也；熊掌，亦我所欲也。二者不可得兼，舍鱼而取熊掌者也。生，亦我所欲也；义，亦我所欲也。二者不可得兼，舍生而取义者也。”

值得庆幸的是，到目前为止，Harvey在“Road to Perdition”上走得还不算太远。

我伸出汤匙，舀起一小勺奶油蘑菇汤，润一润嘴唇和咽喉，“问题的关键在于你没有‘自我毁灭’的勇气 。当然你无须为此感到羞愧，因为我也没有。”



人人生而自由，却永在枷锁之中。

然而却很少有人敢于砸毁禁锢自己的枷锁。

最起码我没那个胆量。

Harvey is right，这是一个没有信仰的时代，信仰已经连同英雄成为历史。每个人都希望有个“身披金甲战衣，脚踩七色祥云”的盖世英雄来解救自己，可是却没有一个人愿意站出来成为那个英雄。

NO MORE HEROES。

所以我们最终都选择了“自我阉割”。

“I don't think you have the balls.”

WELCOME TO“REMAINING MEN TOGETHER”。

所以我们最终都选择了“集体阉割”。

君王城上竖降旗，妾在深宫哪得知。

十万将士齐解甲，竟无一人是男儿。

何止“十万”？“笑止千万！”

因此我必须承认，网络虚拟世界确实是一个我们这些“睾丸癌患者”尽情宣泄和互相慰藉的最佳场所，因为在那里你不必作出额外的妥协、隐忍和牺牲。

IT FEELS SO GOOD！

IT'S A WONDERFUL WORLD！

在那里，“失去男根的亚当”也可以“以其阴关桐轮而行”。

晋江八千小吊带，起点十万种马文。

正如《黑客帝国》里那个在有着管弦乐队演奏的豪华餐厅里大嚼鲜嫩牛排细品香醇红酒的光头佬所说，假如他能够在Matrix里成为一个电影明星或者有钱阔佬，那他干嘛还要继续呆在一个阴暗狭窄冰冷破旧的飞行器里，跟一个满脸横肉的装B神汉以及被他“精神污染”了的愚昧信徒们围坐在桌边，喝那种看上去跟“白浊黏液”没什么两样的“高蛋白高热量低脂肪”流质食物？

同理，假如一个人真的能够在虚拟的网络里更诚恳、更坦率、更友善地与他人“畅谈道德、理想与情操”，那他为什么还要让现实中的伪善和欺诈继续束缚着他的灵魂？

可惜愿望总是美好的，现实总是残酷的。

PART 2

因为语言障碍和网速限制的缘故，接触网络还不到半年时间，Harvey对日本游戏网站的热情就开始消褪了，然而他又不想把宝贵的课余时间都浪费在喧嚣嘈杂的街机厅和闷热潮湿的录像室，所以他决定在网络里开辟新的战场。

在聊天室频繁掉线，而即时通讯软件又尚未普及的2000年，虚拟社区无疑是最成熟、最稳定、最畅通的资讯交流平台。Harvey作为一名汉语文学专业的在读大学生，转战国内门户网站文化频道所辖论坛似乎也是一个顺理成章的选择。

“我记得我在Sky net注册那天正好是2000年5月的第二个星期天，于是我就在‘投名状’里用《大话西游》里罗家英那句经典台词——‘你妈贵姓’问候了两位管理员和几个活跃用户的母亲……”

Harvey一边用力切割七成熟的黑胡椒T骨牛排一边坏笑着说，“好吧，我承认这招非常贱，而且有悖网络道德。然而在这里我还是要借用‘菊花教’的信徒们为‘抄袭女生’郭敬明编撰的‘酵母语录’中的一句话来为2000年的我辩护一下——‘I am just a kid’。既然那个‘不剽窃会死星人’在他22岁时还能够厚颜无耻地妄图借这句话来逃避法律的审判和舆论的谴责，那么在1999年底才刚满18岁的我怎么就不能为自己开脱一下？”

“真是苍白无力的狡辩。”我自顾自地用叉子搅拌着餐盘一角的意大利面，“年满十八岁就已经是完全民事行为能力人了。你读大学时没有学《法律基础》这门课程么？”

Harvey耸了耸肩膀，“没想到被你识破了，您还真是天资聪慧明察秋毫啊……其实呢，我只是想抓个垫背的。”

“‘四姑娘’体格娇弱，楚腰一握，只怕承不起您老人家厚重的身板儿。”我继续小心翼翼地用叉子卷起沾满番茄酱的滑溜面条。

“别说得这么恶心，我可不是Gay。” 仿佛牙疼一般，Harvey捂着腮帮子，龇牙咧嘴地说：“就算我以后被人‘掰弯’了，捕食对象也是《最终幻想Ⅶ降临之子》里的克劳德和卡达衮、《终结者2》里的爱德华 · 福隆和发福以前的基努 · 里维斯这些类型的浊世翩翩佳公子，郭小四那样的霍比特人还是留给韩少悉心疼爱吧。”

“佛罗多和古鲁姆可都是霍比特人啊。”我一边用餐巾擦拭嘴角的番茄酱一边提醒Harvey，“很明显郭敬明更像后者。”

Harvey带着一脸很贱很猥琐的笑容望着我，“古鲁姆可不会‘以45度角仰望长满云朵的天空，迎风流泪，哭泣得像个孩子，悲伤逆流成河’。”

“嗳！嗳！嗳！”我用餐刀的刀背敲击着餐盘的边缘，恶狠狠地盯着Harvey，“这位菊花教的先生，请不要在别人进餐的时候讲影响食欲的冷笑话！”

PART 3

进入一个领域的难度往往能够决定参与者的素质，在128kb/s的ISDN都还没在美国普及的2000年，国内著名社区的讨论氛围还勉强算得上和睦融洽，绝大多数的讨论参与者都是“受过高等教育嘅斯文人”——

“哎哟我操！像你这样卑鄙无耻龌龊贱格的家伙也好意思说自己是‘斯～～～文人’?!”

“英雄息怒，我前面说的是‘绝大多数’啊。”

“Hmmm……算你识相。”

——兼具幽默感与包容心，而当时的管理层也提倡“优雅地骂，文明地掐”。就连Harvey这种一出场就对复数单位使用“群嘲”技能的“新移民”也能受到相对克制而理性的接待，不像现在，人类智商的下限每天都在不断地被广大网民刷新突破。

“其实杀一个人……啊，不对，其实要想融入一个小圈子，很容易。毛主席说得好，‘有人群的地方就有左中右’，‘拉一派，打一派’就是那权力斗争中屡试不爽的核心法则。” Harvey嘴上说个不停，两只手也没闲着，锋利的刀叉在餐盘里交错纵横，把牛排和煎蛋切割得支离破碎，“只要你的言行举止能够吸引圈内人的目光，那么自然就会获得其中一部分人的欣赏、鼓励、教导、信任、赞扬、帮助和提携。当然也会有人对你嗤之以鼻甚至深恶痛绝，这个没办法，张国荣和迈克尔·杰克逊，那样地光彩夺目，那样地风华绝代，那样地惊才羡艳，那样地倾倒众生，简直就是艺人的典范、男人的楷模——当然这不包括哥哥的性取向——可是照样有人对他们横挑鼻子竖挑眼。”

“这个世界上没有完美的人，是谁都要‘三七开’。”我从调料架上抽出一小瓶辣椒酱，拧开瓶盖，挤了几滴在餐盘里的土豆泥上，然后把辣椒酱搁在Harvey的餐盘前面，“那你当初是怎样解决这个问题的？”

Harvey端起高脚酒杯，将杯中所剩无几的红酒一饮而尽，“这个世界上有很多傻X，数量和规模远远超过我们的想像。假如你每遇到一个傻X，都要去纠正他的错误，那你这辈子就别想再做其他事情了，因为根本就没有时间。所以我的最终解决方案是——‘做牛X的事，让傻X说去吧。’”

那些志同道合的支持者就是Harvey融入小圈子的跳板，这块跳板必须足够坚实厚重，否则会被持不同意见者掀起的惊涛骇浪冲离堤岸，随波沉浮，使Harvey功亏一篑。Harvey加固跳板的方法就是频繁地发表作品，小说、散文、评论、随笔……始终保证Sky net文化频道每一次大规模更新都有他的笔名在“编辑推荐”那一栏闪烁着红光。

“对创作者——尤其是对竞争激烈的网络写手——而言，持续不断地推出平均水准以上的作品才是求存之道。像韩寒那样炒作和像郭敬明那样投机，永远无法成为一个‘真正的作家’。韩寒再拍十年‘苍蝇’，也成不了‘下一个鲁迅’；郭敬明再贴10年‘裸照’，也成不了‘下一个张爱玲’，正如亚伯拉罕·林肯所说，‘你可欺骗所有人于一时；或欺骗部分人于永远；但你不可能永远欺骗所有人。’”

有新的作品才会有新的评论。读者发表评论，作者予以回复，或解答，或辩驳，或阐述。只有通过沟通、交流和分享，彼此之间才会增进了解、激发共鸣、萌生好感；才会强化我方，分化对手；才会巩固和扩大战果。

“刚开始的时候我没有经验，很推崇‘宜将剩勇追穷寇，不可沽名学霸王’，把对手逼到绝境，让他精神崩溃情绪失控管不住自己的嘴巴，最终由忍无可忍的管理员把他干掉。” Harvey挥下餐刀，将一只球型的土豆泥劈成两半，“可是我后来发现虚拟世界里的舆论暴力基本不具备破坏力，只有蠢人和偏执者才会受到伤害，被我打得‘再起不能’的对手真的是凤毛麟角。所以我现在的战略目标都是‘确保支持率大幅领先’，再也不浪费时间和精力去做那些妄图让对手在我眼前彻底消失的蠢事。”

PART 4

在网络世界里，每个人都在隐蔽着真正的自己，伪装成其他人，从而实现目标，获取利益，用或精湛或拙劣或激情洋溢或深沉内敛的演技谨慎地包裹着一个个阴郁的小秘密。

伪装可以转换身分，可以化敌为友，可以探知虚实，可以让你从另外一个角度来观察事物搜集情报筹划策略解决问题，总而言之，可以帮助你更有效地掌控局势，更顽强地生存。

每一个人都会在人生的某些阶段感到无助，觉得无法掌控命运，继而悲观、沮丧、绝望，没能撑过这些试练的人，最终都成了英雄脚下的魔鬼，名将身后的墓标。

而伪装能将你从感情中剥离出来，你不会受到影响，永远不会变得软弱，伪装是坚韧的铠甲，是稳固的屏障，没人知道你弱点，就没人能够影响你、伤害你、控制你。

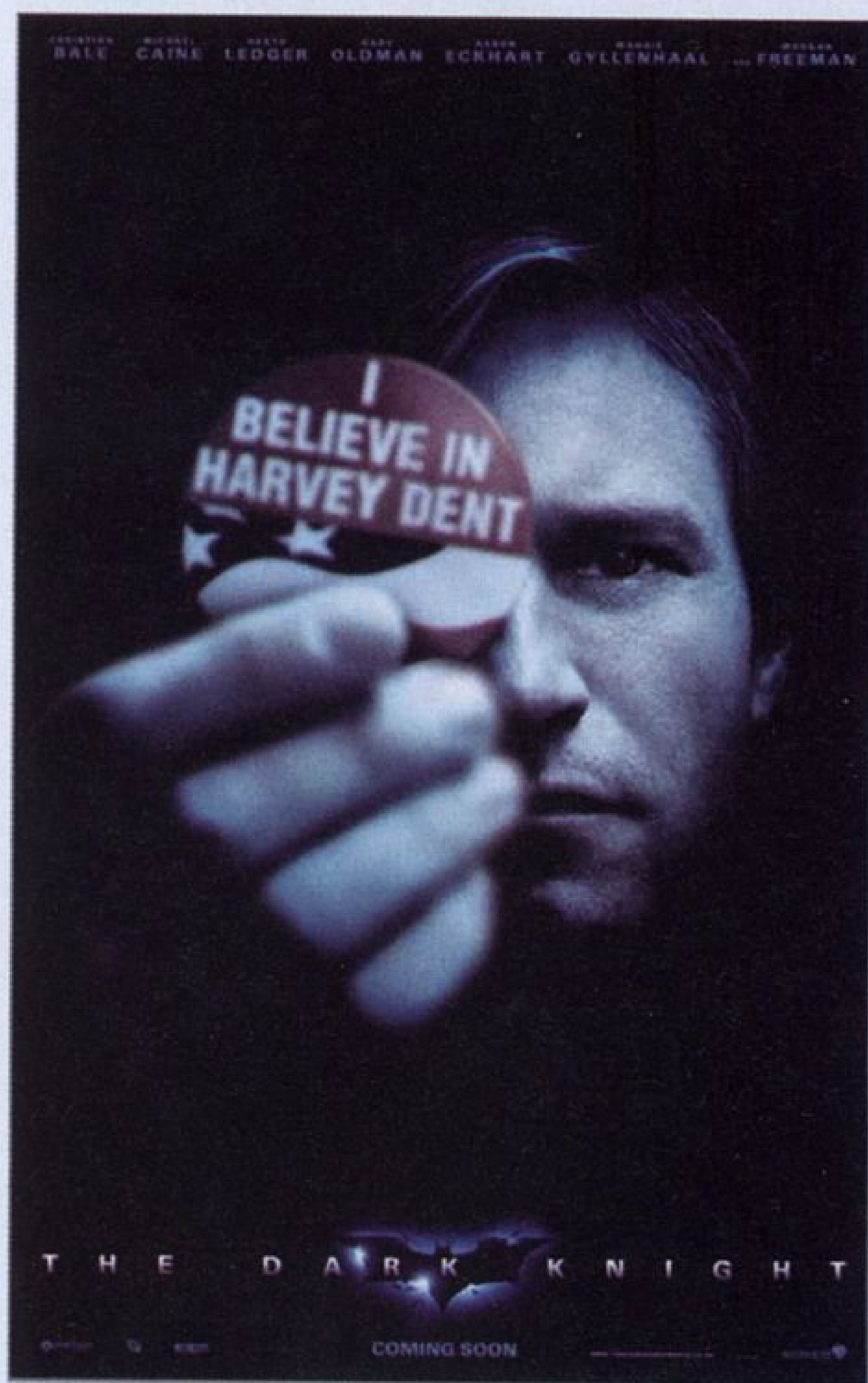
Harvey就是这样一个“伪装者”，或许我应该换种说法，他自称是一个“伪装者”，然而在我看来，伪装只是他的手段，控制才是他最终目的。

“就拿人际关系来说吧，如果你不能操纵舆论，影响形势，那你凭什么让交往的对象认同你、信任你、接纳你？” Harvey放下刀叉，摊开双掌，直视着我，“有些时候我都觉得自己是一个无可救药的控制狂，虽然这个世界上有些事情是我无力控制的——比如猛涨的房价和暴跌的股市——但是在力所能及的范围内，我仍然想攥紧命运的丝线。就像我以前所说，每一辆列车都会抵达终点，然而在这段旅程中是闭目养神，还是眺望风景，选择权完全在乘客手里。”

“只要我愿意，而且有时间，我就能够在任何一个我感兴趣的论坛成为万众瞩目的焦点。” Harvey曾经自信满满地对我说道，“关键在于那个论坛是否值得我耗费时间和精力来赢取核心用户的认同。可惜现在已经没有那种论坛了，就连话题深度与讨论氛围皆远胜国内的海外游戏网站，眼下都有被Light user占领的趋势，现在的论坛真的很无聊，到处都是不懂装懂的傻X和趋炎附势的跟屁虫，根本就无法激发我参与讨论的兴趣和热情。”

所以Harvey现在只剩下光辉岁月的美好回忆，因为他再也无法像很多年以前那样全力以赴地投入战斗，正如王家卫所说，“当你不能够再拥有，你惟一可以做的，就是令自己不要忘记。”

事实上融入Sky net文化频道论坛这个小圈子的进程远比Harvey当初预料的更加顺利，事实证明积极参加由官方发起的论坛活动——比如故事接龙和命题作文——非常有利于加深成员们对新人的印



象，而Harvey付出的代价仅仅是几个不停打字的通宵，会讲故事的人永远是讨人喜欢的，哪怕你面对的是每天都要杀一个新娘的阿拉伯暴君。

“我对命题作文其实兴趣不大，因为组织者有平媒背景。当时很多人——连我在内——都认为网络媒体终将取代平面媒体，因此认为网络创作不应该受到平面媒体的影响和操纵，当然现在看来那种想法很愚蠢，但我们那时就是那样想的。出于文学爱好者热爱自由追求解放的天性，写手们自发地组织起来，一同抵制由 Sky net 文化频道与平面媒体共同组织的征文活动。” Harvey 从藤编面包篮里拿起一片法式小面包，掰下一块，蘸满餐盘里残留的酱汁和肉渣，塞进嘴里，“可是问题在于那些编辑——不管是平媒还是网媒——精心策划了那么多个锁定时事热点、紧扣社会脉搏的专题和特辑，总会有一两个击中你的软肋撩动你的心弦……”

“于是你就背叛了革命，放弃了信仰，出卖了战友？”

Harvey 一脸无辜地说道：“恰恰相反，我才是最后一个倒在糖衣炮弹下的抵抗者。”

“三个字……”我举起右手，掌心朝着 Harvey，依次竖起食指、无名指和尾指，“我、不、信！”

CHAPTER 4 REVOLUTIONARY ROAD

PART 1

你在哥谭市环城高速上醒来。

窗外碧野如茵，白云飞逝。

你转过头去，看到 Harvey 正低着脑袋玩汉化版的《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》。

“Please，say something.”

Harvey 头也不抬，在赌船里的老虎机前流连忘返，“Something.”

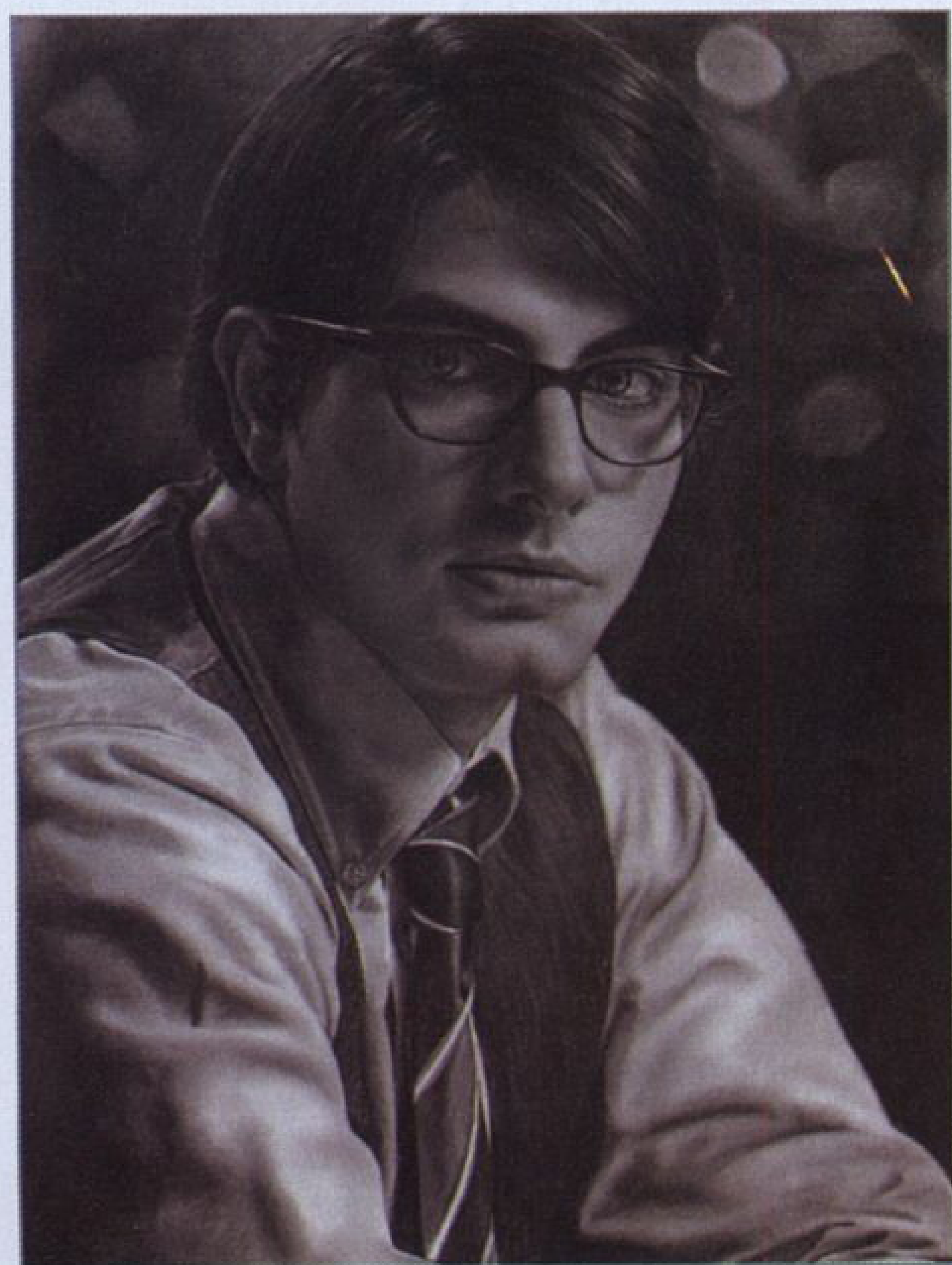
“Thing 你妹！”你从挎包里掏出手机，看了下时间，“还有多久才到大都会？”

“你以前不是去过大都会吗？” Harvey 继续下注。

“我又不是经常去。”你看了一眼 Harvey 手里的 NDSL，从上车到现在，Harvey 已经赢了三十多万代币，难怪他那么痴迷。

Harvey 抬起头来朝窗外瞅了一眼，“三个小时。”

一座巨大的铁路桥从你们头顶呼啸而过。



万事开头难，有了第一次就会有第二次，2001 年的春天还没结束，Harvey 就已经通过 Sky Net 频道编辑的推荐在平面媒体上发表了好几篇文章。

“那并不是什么值得夸耀的事情，其实我写文章只是为了明确立场表达观点，假如能在影响力更大公信力更强的媒体上发表那自然更好。那时 Sky Net 文化频道首页上一篇热门文章的访问量也就几千次，文化频道重点推荐的可以上万，而平面媒体的发行量，少则数万，多则数十万。孰轻孰重，不言自明。” Harvey 说得倒是慷慨激昂冠冕堂皇，但是我知道，他在撒谎。就算同时有好几家公信力、影响力和信誉度在同等水平的平面媒体向他伸出橄榄枝，他也会优先考虑稿酬标准更高的那一家。

然而我并不想揭穿他，因为这个世界上没有不撒谎的人，不管是出于恶意还是善意。

“‘为天地立心，为生民立命，为往圣继绝学，为万世开太平。’这是北宋大儒张载所概括的儒者应有的襟怀，我曾经有段时间很喜欢这句话，喜欢到拿来作论坛签名的程度。这‘四言’其实讲的都是教育，而教育就是一切‘增进人们的知识和技能、影响人们的思想品德的活动’，所以我在公众媒体上发表、阐述、证明我的观点和意见，其实就是在通过分享资讯来影响人们的思想，使之最大限度地成为利益共同体。因此在某种意义上其实我是个教育者……”

听到这里我差点就把嘴里的鲜榨西瓜汁喷到 Harvey 那布满师道尊严和理性光辉的脸上，而 Harvey 的布道热情却丝毫没有受到影响，“而教育者自然就希望拥有最畅通最快捷最权威最稳定的信息传播渠道，所以假如网络媒体和平面媒体拥有同等程度的公信力和覆盖面，我肯定会毫不犹豫地选择前者作为我的舆论宣传阵地，因为在绝大多数网站发表文章不需要经过审核，而且信息传播者还能够在第一时间获得受众反馈，有利于信息传播者尽快完善和修正自己的观点。”

然而新闻管制和出版审查制度是把双刃剑，它在限制言论自由度的同时确保了平面媒体的相对权威性，正如《新世纪福音战士》里所说，绝对的自由只会让人感到空虚和迷茫，而没有经过统治机构验证和筛选的庞杂资讯只会令社会陷入混乱和恐慌，譬如著名的“火星人入侵美国”事件。

所以网络媒体发展到现在，不管是国内还是国外，都没能取代平面媒体成为最大的信息传播渠道，而且在可以预见的未来，也没有获胜的希望——除非是象《黑客帝国》那样“全民插管”。

当然在 2001 年的时候 Harvey 还未曾意识到平面媒体的不可替代性，因为那时他还没认识 Clark Kent。即便认识了，Clark 那时也只是个刚从大都会检察署辞职，“为了爱和梦想”，跑到同城影响力和发行量最大的《Daily Star》当游戏版编辑的菜鸟，距离他提出“媒体三神器”理论还有很长时间。就算 Clark 早在 2001 年就提出了这一理论，网龄还没满一年且对网络媒体信心爆棚的 Harvey 也不可能理解，更别说接受这一理论了。

Harvey 当时对平面媒体的态度是很抵触的，哪怕是在与平面媒体合作日益频繁愈发紧密的时候。然而这种抵触情绪只持续到了 2001 年 5 月，因为在那个月他收到了平生第一封约稿信。其实 Sky Net 文化频道搞的命题作文也可以算作约稿，但面向对象是整个论坛的用户，自然也不会针对个别人的写作风格提出具体要求，这种运作方式在 Harvey 看来跟灾荒年间设棚施粥差不多，虽然组织者的态度很坦诚，措辞也很考究，但这种撒网捕鱼守株待兔的作法仍然给心高气傲、自视甚高的 Harvey 一种“嗟，来食”的感觉。

约稿信就不一样了，诸葛亮自称“臣本布衣，躬耕于南阳，苟全性命于乱世”，并不是真的“不求闻达于诸侯”，而是要等雇主“猥自枉曲，三顾茅庐，咨以当世之事”，这才“由是感激，遂许先帝以驱驰”。当然 Harvey 自认没“管仲乐毅之才”，别人来“顾”一次他就顺着台阶下了，非常配合。

看来“傲娇”这种萌属性并非女性独有啊。

PART 2

你在哥谭市与大都会之间的高速公路上醒来。

窗外天色阴沉，烟雨朦胧。

你转过头去，看到 Harvey 正捧着 PSP，好像在聚精会神地看什么文档。

“What are you seeing？”

Harvey 把 PSP 递给你，“性格测试。”

……

第四型 自我型

四号特性：艺术家

基本恐惧：有独特的自我认同或存在意义。

基本欲望：寻找自我，在内在经验中找到自我认同。

对自己的要求：如果我忠于自我，我就 Okay 了。

特质：浪漫，有幻想，喜欢通过有美感的事物去表达个人的感情；内向，情绪化，容易忧郁及自我放纵，追求独特的经验；

顺境（有独特认同时）：创造能力强，有直觉，有灵感，触感敏锐，立场坚定，严肃而不失幽默。

逆境（没有独特认同时）：自我封闭，自我破坏，容易产生无助——无望的感觉，扮演受害者，沉沦在痛苦中。

处理感情的方法：对人若即若离，却又依赖支持者。

寻求：拯救者，一个了解他们，并且支持他们的梦想的人；

恐惧：平淡，被遗弃，寻找不到真我。

身体语言：刻意地优雅，没有大动作，慢；

面部表情：静态，幽怨；

讲话方式／语调：分明的抑扬顿挫，小心措辞，语

调柔和。

常用词汇：惯性保持静默。

工作环境：工作环境自由自在；单独工作，有创意；不必做重复性的工作。

不能处理逆境时出现的特征：自虐抑郁性格。嫉妒；自我形象低；扮演受害者；玩感情游戏；极高诱惑性（包括扮奴隶）；情绪化，极度不稳定；自视过高，蔑视他人；扮酷耍帅，装腔作势。

四号警钟：利用幻想去加强感受；以内在感受作为自我认同的基础；内在感受经常变转，自我认同经常转变。

座右铭：世事无常。



典型冲突点：感觉被误解或不被重视。

优点：对人有深层的了解，愿意雪中送炭。

缺点：在感情上过度需索。

最适宜工作环境：容许大量创意及突出个人风格。

不适宜工作环境：刻板枯燥的工作。

管理方式：独特，有品味，变化多。

令人舒服的地方：重视个人感受。

令人不舒服的地方：难以捉摸情绪的起伏。

沟通要点：给予贴身的支持；不要期望四号有稳定的表现，将焦点放在最后的成果；重视四号的感受，提醒他们不要被别人的反应影响太多；分清人与事；评估不等于批判；留心聆听四号的感受；要求四号在转变前详细衡量得失。

激发要点：鼓励四号有创意地达到工作目标；珍惜四号独特的风格；欣赏四号的美感及品味；四号有强劲的直觉能力，分析能力也强，鼓励他们善加利用。

时间管理：无边无际。

解决方案：四号会因工作枯燥而拖着脚步，提议他用创意的方式驱走枯燥；提醒四号尊重别人的时间；预定时间表，及同意违例时如何处罚。无论四号的工作表现如何，都要对他的为人表示珍惜；四号在开始新工作时步伐爽脆，而接近尾声时会放缓脚步。

达成协议：表示尊重；慷慨付出，四号会有相应回报；称赞四号。

常见问题：游魂、发白日梦、做独行侠、歇斯底里。

解决方案：清晰目标及限期；定时检阅；永不被卷入四号的感情生活。

……

“哎哟我操！”你大笑着把PSP还给Harvey，“情绪化、自视过高、装腔作势、世事无常、做独行侠……命中率高达95%啊。什么性格测试这么准？”

“九型人格测试，原本是伊斯兰教里的苏菲教派用来开启教徒灵性的……呃，方式。” Harvey接过PSP，调整了一下页面，随后对着屏幕念道：“……‘主要用于帮助你有效地掌握个人的行为习惯，测试中所回答的问题答案没有好与坏之分、没有正确与错误之别，它仅是反映你自己的个性和你的世界观。测评问卷将有助于你更好地了解自身的优势和弱点，并知道在何种情形下你的行动将更为有效’……你想试试？”

“No, Thanks。”你调整了一下坐姿，把脑袋和肩膀靠在玻璃窗上，“在这种天气，我更愿意睡觉。”

PART 3

你在大都会环城高速上醒来。

巨大的城市被更加巨大的雾团所笼罩，偶尔有几点灯火穿透重重浓雾，给予疲惫的行者一缕温暖的希望。

“我知道你为什么一直不愿意搬到大都会来了。”你对Harvey说，“还是阳光明媚江河奔流的哥谭市更适合你的性格。”

“这里是Clark的城市。” Harvey望着窗外，喃喃自语，“Clark是个很棒的家伙，英俊潇洒、玉树临风、待人诚恳、才华横溢、勤于思考、乐于自嘲、热爱旅游和摄影、喜欢哈士奇和85后软妹、充满创业热情和进取精神。然而我并不想过他那种高效率快节奏每周工作60个小时还不要加班费的生活……我还是跟大都会保持点距离比较好。”

“英俊潇洒？玉树临风？”你从包里拿出一瓶380ml的农夫山泉，扔到Harvey怀里，“我可从来没有听过你这样称赞一个人。”

“……那是Clark的‘自我描述’。”

把楼梯搭到舞台边的人就是Clark，Clark Kent，《Daily Star》。

游戏版的现任主编，同时也是Harvey目前最大的主顾。

那封约稿信至今仍然保留在Sky Net的电子信箱里，结构紧凑，行文精炼，所以字数并不多。Clark在信中用“嬉笑怒骂，皆成文章”这八个字来评价Harvey以往发表的文章。在网络上，Harvey从来就没掩饰过他对鲁迅作品的热爱，Clark用这八字真言来投其所好，其效果自然事半功倍，Harvey当即被这碗迷魂汤灌翻，对约稿之事欣然应承。

曾经有位游戏撰稿人这样描述Clark的工作态度：“他对手下的作者要求大都非常苛刻……基本上，我给他写的每一篇稿子，都是提前至少一周写完，然后经历至少3次返工才完成的。但即便如此，Clark在许多时候依旧不满意，直到截稿的当晚还要无可奈何地再帮我加工一下。这样的编辑，在我写稿将近6年时间里仅此一位。”

显然Harvey的运气比这位撰稿人要好得多，“当我遇到Clark的时候，他才刚刚从‘著名游戏撰稿人’转职为‘游戏媒体编辑’，技能熟练度还不高，跟他过招数回合，遇到的最强攻击也不过是武器店里标价300 Gil的魔法球罢了——当然这些魔法球对当时还只是一只史莱姆的我而言已经很恐怖了。”

在提到Clark的时候，Harvey总是表现得特别恭敬，我曾经问过他，为什么对资历和年龄与Clark大致相当的其他撰稿人却没有表现出同等程度的尊敬。

Harvey的答复很简单，“我只尊重强者。”

其实Harvey与Clark的合作关系并没有维持太长时间，因为Clark一年后就升职了，并且被调到了网游频道。而Harvey对网络游戏的爱约等于零。这就意味着Harvey今后很少有机会再像以前那样接受Clark不厌其烦的教导了。

虽然Clark无法再给予Harvey更多的指导，但是他却以实际行动帮Harvey树立了信心。从某种意义上来说，Clark才是将Harvey引上“游戏撰稿人”这条道路的领路人。

“我爱写作、我爱游戏、我爱动漫、我爱美国影视剧、我热爱无拘无束的生活、我喜欢自由自在的工作环境、我是单刀客、我是独行侠、我搞‘个人英雄主义’、我是‘唯能力论’者，我讨厌刻板枯燥的工作，我讨厌简单机械的重复劳动，我讨厌错综复杂的人际关系。我觉得自己最牛逼，我把所有反对我的人都当作傻X，我好战，我偏激，我吹毛求疵，我睚眦必报，我无法与我眼中的庸碌俗人和睦共处。我想成为一个真正的作家，毫不掩饰有自己的思想，超越自己所在的时代，永远站在历史的最前沿，成为一个国家的良心，一个民族的灵魂，一个时代的象征，敢于说出内心深处的真话，敢于正视世界上最肮脏的东西，永远冲锋在前，绝不苟延残喘，随时可以为了真理献出自己的生命。但是我现在没有勇气，也没有能力去成为我想成为的那种人。那好吧，你现在告诉我，除了游戏撰稿人，我还能干什么？”

“……Nothing。”

“THIS IS IT！”



※谨以此文，纪念《FIGHT CLUB》上映十周年。（作者邮箱：gmoms@21cn.com）

他们的2009

文 Delphi
编 星夜
美编 木仙

并不需要太努力地去回忆，在过去的300多天里，我们跟随着那些大人物们展开美妙而色彩斑斓的冒险体验：与强横的地狱令兵们一道把鬼面兽打翻在地，或是与帅气的财宝猎人一起解决当年马可·波罗留下的"旧账"，甚至掺和到落祖和她生父的种种纠纷中，顺便"拷问"下惹人烦的天使们。当然，在这些异彩纷呈的故事背后，是一群"手无缚鸡之力"，却能够成就各式各样梦想的游戏开发者们。2009年最值得我们怀念的一点或许是，那些我们耳熟能详的游戏制作人们，将自己的思考、行动、焦虑以及对未来游戏发展走向的认知，一一与我们分享，而从中，我们可以感受到他们内心的坚韧与持久。全球游戏产业正处于这样一个微妙的时刻，一方面传统大作的开发成本激增，风险巨大，既有一些开发商赚得盆满钵盈，又有一些厂商忙不迭地从这里抽身而退。另一方面，那些有勇气、智慧和激情的创造者们，却视这里如混沌初开的新天地，在一旁摩拳擦掌，或独辟蹊径，或勇往直前。

游戏开发从来不是一门受年龄、阅历或是性格局限的艺术，一名优秀的游戏开发者，要能在适当的平台上，展现富含新鲜、刺激和深度的游戏体验，也能在遭遇挫折或困境时，一如既往的坚持己见，奋勇前行。无论如何，本文列举的22位游戏开发者都拥有自己的梦想，足够专注，在适当的时候突破了一下自己的人生轨迹。文章大部分内容记述了他们在2009年说过的话，做到的事，以及付出种种努力后收获的成果。尽管"事业指数"更易于量化他们在本年度的表现，但我们最终还是决定将难以捉摸的"事业指数"拆解成"勤奋"、"曝光"和"成绩"三个方面。一些游戏开发者固然十分勤奋，却并未达到自己的既定目标，而另一些远离公众视线的开发者，却因为刻意降低曝光度，取得了不错的成绩。这三项指数既不成反比又不成正比关系，它们之间的奇妙排列组合，成就了这些开发精英们在2009年的种种事迹。不过，我们始终相信，在接下来的若干年中，他们中的大多数人会继续塑造游戏产业。

冈本吉起


■很有上田文人作品风格的《魔神之地》。

所属公司	GameRepublic 总裁
年度作品	《魔神之地》
勤奋指数	6
曝光指数	5
成绩指数	5

GameRepublic是日本本土最大的独立游戏制作室之一，拥有300余名员工以及可以同时进行多个开发项目的规模，与此不相称的，是他们迄今为止兑现的业绩以及积累的声望。冈本吉起曾感叹道："欧美游戏开发公司愿意花费5年时间来制作一款《横行霸道Ⅳ》这样的游戏，我们即便从今天奋起直追，人家也不会就此止步不前，但如果现在就放弃的话，那一辈子也别想再赶上了。" 事实上，GameRepublic目前的发展现状，抛开国际标准不谈，与冈本吉起自己的目标都相距甚远。去年年底，Game Republic旗下经营多年的桌面游戏品牌Board Game Republic宣布进军PSN，不过随后发售的老牌桌面游戏《卡坦岛》却并未打响头炮，于是今年初，冈本吉起决定延缓后续作品登陆PSN的步伐。当然，这并非意味着冈本吉起对公司的平庸表现已经束手无策，否则，当年他也不会作出离开Capcom的艰难决定。今年已经48岁的冈本吉起，出人意料的在科隆游戏展上亮出了自己的王牌。



Game Republic联手NBGI共同宣布将在PS3和X360平台上推出一款动作角色扮演游戏《魔神之地》(Majin: The Fallen Realm)，预计2010年发售。玩家操作故事主人公——一名年轻的盗贼与拥有庞大身躯的怪物伙伴Titular Ma，一道踏上精彩的奇幻之旅。游戏的核心要素是玩家必须借助巨型同伴的力量，展开战斗和解谜。虽然游戏不免让人联想到上田文人的《最后的守护者》，不过通过与NBGI的密切合作，Game Republic还是迎来了发展的新契机，冈本吉起暗示与NBGI的合作将不止一个项目。或许可以把冈本吉起的战略总结为四面出击，因为他们还与华纳公司签署协议，将明年公映的电影《泰坦之战》(Clash of the Titans)搬上次世代游戏舞台，游戏讲述了古希腊英雄珀尔修斯为报灭门之仇，而向冥王哈迪斯复仇的故事。尽管有戏谑言论称，上述两款作品有太多向经典"致敬"的成分，但至少它们比《源氏》更具全球视野和成功可能。2009年对冈本吉起而言是蓄势待发的一年，他自我打气般的强调说："我的人生实际上也只是走了一半，人生有很多机会，而机会与危机总是连在一起的，如果机会没抓住，可能就会成为一个危机。能抓住多少机会我们并不知道，但是在机会来到的时候，请务必拿出勇气，好好利用你的机会，不断努力。"

Ken Levine

所属公司	2K 波士顿主管
年度作品	尚未公布的新作
勤奋指数	7
曝光指数	5
成绩指数	6



对与昔日下属不合的传闻避而不谈，Ken Levine只是用在商言商的口吻强调："我已经从这个项目(指《生化奇兵2》)中抽身，扮演一个保持适当距离的顾问角色，放手让2K Marin去做。"事实上，《生化奇兵2》中Big Sisters的设定，正是源于Ken Levine在前作开发过程中提出的创意，不过游戏以Big Daddy为主角，增加大量联机游戏内容，完全出自2K Marin的决定。当《生化奇兵2》交付给2K Marin开发后，Ken Levine率领的2K波士顿就从公众的视线中消失。整个2009年上半年，Ken Levine只接受过三次媒体采访，除了透露他的新作将是一款射击游戏外，口风颇紧，不过他还是分享了自己某些有趣的"隐私"。"因为《塞尔达传说》，我与初恋女友分手了，那时我们身处两地，她就要返回学校了，于是期待着一些浪漫的事情发生——结果是她坐在我身旁，看着我玩了十多个小时的《塞尔达传说》。"

今年十月，Ken Levine终于开口谈论起自己正在从事的秘密项目，"当年，我制作的《自由力量》预算大约是2百万美元，后来的《网络奇兵2》花去了6百万美元，至于我们目前的新计划，预算肯定会比《网络奇兵2》高一些……我认为这是一个合理的花销，我们的目标就是为玩家营造一种"体验"，比如，《生化奇兵》的射击系统无法和《使命召唤4》相比，也没有什么革命性的AI，但是我们传达给玩家的体验是无以伦比的，玩过的不少玩家会情绪激动地说：天啊，我们以前从未体验过这样的游戏。"据外界推测，Ken Levine可能正在开发《毁灭公爵》或者《幽浮》(X-Com)新作，他是幽浮系列的忠实玩家，甚至最近一口气在Steam平台上购买了四款幽浮游戏，"我要说自己可能是这个星球上最狂热的幽浮爱好者，但这并不意味着我正在开发幽浮新作。"Ken Levine笑着说道。无论如何，在经历了看似平淡的2009年后，Ken Levine已经做好了重新打动全球玩家的准备。

Peter Molyneux

所属公司 微软欧洲制作室创意主管

年度作品 《神鬼寓言 III》和初生计划

勤奋指数 8

曝光指数 7

成绩指数 9

在经历了长久的筹划、铺陈和秘而不宣后，察觉到体感游戏市场加速进化趋势的微软，终于投下了重注。初生计划被不少玩家称为"外星科技"，很大程度上得益于Peter Molyneux爵士那段颇具震撼效果的展示，玩家可以对着屏幕同虚拟人物小男孩Milo交流，他会即时作出语言和表情上的回应，而玩家甚至可以在游戏池塘中看到自己在水中的倒影。微软当然对玩家和媒体的热烈反应感到满意，于是他们投桃报李地送给了Peter Molyneux一份珍贵礼物：微软欧洲游戏制作室创意主管的职位。正式履新的Molyneux可谓名利双收，不但继续负责Lionhead工作室的事务，还将监督和指导整个微软欧洲游戏研发团队，率领Rare等制作组攀登初生计划的高峰。微软全球游戏工作室主管Phil Spencer的表态，充满了对Molyneux的溢美之词，"Peter是最合适的人选，每个人都喜欢和尊敬他，他将帮助我们兑现有关创新和娱乐的种种承诺。"或许是一种回应，Molyneux日前宣布，正在开发中的角色扮演大作《神鬼寓言 III》将支持微软潜心打造的体感技术。





■ Peter Molyneux在科隆游戏展上宣布《神鬼寓言 III》。

事实上，即使《神鬼寓言 III》不兼容初生计划，游戏本身的内容已经足够玩家期待了。整个阿尔比翁大陆将变得比之前更加壮阔和生机勃勃，丰富的场景和细节刻画会令玩家流连忘返，在经典的"善恶抉择"之外，Molyneux经典的"上帝游戏风格"也将发扬光大，玩家不仅能够扮演英雄，更可以成为一个王国的统治者，向无数子民发号施令，决定他们的命运与生死。无论是理想还是野心，玩家在贯彻自己统治的过程中，将亲身领略正义与邪恶、秩序与混乱交织在一起的人间故事。《神鬼寓言 III》并未简单复制前作的成功要素，而是大胆地另起炉灶，Peter Molyneux的创新勇气值得称道。毫无疑问，这部作品将成为明年微软在美式角色扮演游戏领域的杀手锏。上个月，在接受媒体采访时，心情不错的Peter Molyneux透露了自己心目中过去20年最具革命性的五款游戏作品，它们分别是《沙丘 2》、《超级马里奥 64》、《古墓丽影》、《光环》和《魔兽世界》，其实，为人谦逊的Molyneux明年计划推出的两款作品，都有机会在这份名单中占据一个位置。

竹内润

所属公司 Capcom制作人

年度作品 《失落的星球 2》

勤奋指数 8

曝光指数 7

成绩指数 8



尽管在一些玩家眼中，竹内润是"踩着"威斯克肩膀而上位的，但没有人能够否认他在人才济济的Capcom急速窜红的事实。在今年洛杉矶D.I.C.E峰会上，他以《生化危机 5》制作人的身分发表主题演讲，似乎是为了回应《生化危机 5》种族歧视的争议，他用幻灯片演示了西方对日本人的固有印象，身材矮小、配戴眼镜、武士刀和木屐，以此来证明人们对其他文化的看法总会有所差异。不过在游戏开发领域，《生化危机 5》和《失落的星球》都证明了竹内润拥有削平不同地域文化差异，创造真正全球热卖游戏的本领。已经成为社内地位仅次于稻船敬二的游戏制作人，竹内润显示出自己出众的管理理念："变革的时候应该无所禁忌，要不惜一切代价促成改革的成功，而在具体操作过程中，要有灵活性，能够不断审视目前的进度。"谈到《生化危机》系列的未来发展，他强调会瞄准全新的方向，实现系列的重大变革，"当然，我希望自己能够亲手负责这个项目。"

2009年，竹内润的工作重心之一无疑是《失落的星球 2》，尽管游戏呼声很高，不过Capcom社内制定的350万全球销量目标，并不是一个可以轻易达到的数字。依靠自家出品的MT Framework2.0引擎，使游戏画面和物理效果表现令人满意，新增的空中战斗也充满乐趣，不过四人协力的战斗模式有着浓厚的怪物猎人风格，欧美玩家能否广泛接受存有疑问。相比而言，配合索尼明年初发布的体感操作系统以及重回洋馆的新内容，PS3版的《生化危机 5 导演剪辑版》更值得玩家期待。谈及索尼和微软两家公司筹划的高清体感游戏方式，竹内润坦言自己已经有了不少想法并希望付诸实施。作为业界最早开发PS3体感游戏的第三方大厂之一，竹内润能否真正激发索尼体感控制器的魔力，将会对高清体感时代的走向产生微妙影响。今年，竹内润频繁亮相各大产业盛会，觥筹交错间，似乎很享受这种功成名就的感觉，不过他也清醒地意识到自己尚有未尽之责，"日本玩家还是不太热衷于联机游戏，或许玩家在等待我们去引导，把真正好玩的东西呈现在他们面前。"


■《失落的星球 2》将会是Capcom的又一座技术高峰。

Louis Castle

所属公司 InstantAction 首席执行官
年度作品 网页游戏
勤奋指数 6
曝光指数 6
成绩指数 5

尽管2009年尚未结束，EA公司已经接连失去两位“游戏先生”（入选游戏产业名人堂），除了模拟人生之父Will Wright，还有EA洛杉矶公司的创意副总裁Louis Castle。后者在游戏产业摸爬滚打了25年，创造出《命令与征服》、《狮子王》、《银翼杀手》等一系列脍炙人口的名作。进入次世代以来，他不但直接引领了RTS游戏登陆次世代主机的风潮，而且与斯皮尔伯格合作，联手打造了颇受外界好评的《轰隆魔块》系列。不过出人意料的是，今年3月Louis Castle突然从EA洛杉矶离职，加盟GarageGames旗下的InstantAction担任首席执行官一职。GarageGames公司以推出适合个人游戏开发的Torque 3D系列引擎而闻名业界，去年初，这家公司正式推出了InstantAction服务，这是一个基于互联网浏览器的3D游戏平台，用户不需要下载任何客户端软件，就可以直接通过浏览器联机游戏。作为一名产业老手，跳槽新兴游戏领域，显然不是一个轻松的决定。





■充满创意的《轰隆魔块》。

无论是《命令与征服3》还是微软的王牌《光环战争》，登陆次世代主机都取得了不错的销量与口碑，Louis Castle设计的操控主题以及游戏模式，有针对性地实现了保持RTS精髓和便于手柄操作的平衡。但是在喧嚣的热潮散去后，即时战略游戏类型在次世代舞台仅仅是站稳了脚跟，而并未实现开疆拓土。作为一款低成本的创意作，益智类游戏《轰隆魔块》的开发人员仅有10余人，制作周期不足半年，60万套的销量堪称商业奇迹。于是在Louis Castle的力主下，EA建立了EA蓝图（EA Blueprint），专门负责与独立游戏制作团队进行层面丰富的合作，在较少的人员规模、预算下，从事创意游戏的研发工作，这一公司运作机制颇有些“四两拨千斤”的味道，与EA传统商业模式大相径庭。遗憾的是，由于不期而遇的金融风暴以及EA自身营运不佳，今年上半年，实验性质的EA蓝图惨遭关闭，尽管Castle依然担任EA洛杉矶的高管职务，但是他还是作出了前往商业模式与EA蓝图近似的InstantAction创业的决定。2009年，Louis Castle缺席了游戏开发者大会，连续六年担任演讲嘉宾的记录作古，不过，他本人已经制定了下一个目标——在全新的浏览器游戏领域去“命令与征服”新的玩家。

神谷英树

所属公司 Platinum Games 创始人
年度作品 《猎天使魔女》
勤奋指数 8
曝光指数 8
成绩指数 8


■永远充满自信的神谷英树。

在游戏产业这个不停变迁的领域，成就一款新产品的难度比传统行业更甚，对此，神谷英树给出的回答是：“正因为是这种环境，我们才要更努力推出原创作品，其实不管是原创还是续作，我们的目标都是一致的——制作足够有趣的游戏。”然而Platinum Games在今年上半年的表现，似乎延续了以往游戏叫好不叫座的命运。《疯狂世界》拥有标新立异的黑白混合画面，张力十足的鲜红出血效果以及精彩的BOSS战，却并未得到Wii平台用户们的青睐，欧美销量不到30万套。同样在今年发售的NDS游戏《无限航路》，热血的全3D战斗动画，厚道的游戏内容，却因为过于复杂的战略系统以及触笔操作的不完善，在普通玩家眼中缺乏亲和力，首日销量只有4万套。因此可想而知，觊觎着Platinum Games野心，凝聚神谷心血的《猎天使魔女》将扮演怎样吃重的角色。事实上，在游戏开发过程中，神谷内心在风格和商业之间的艰难取舍，表现得既直接又强烈。从“我不希望玩家将《猎天使魔女》买回家，才因为它的变态难度而后悔。”到为游戏增加“老妈都能玩”的极容易难度就可见一斑。

神谷英树似乎总是能超越人们的预期，《猎天使魔女》是一款在本质上毫无妥协的作品，在这个以“Show”为主题的战斗舞台上，充斥着表现得淋漓尽致的轻狂、张扬与藐视一切，贝优妮塔跃动着的致命美感，犹如整部游戏给人的感觉——令人热血沸腾。恰到好处的“魔女时间”，华丽到极致的打斗场景以及断头台、钉椅的召唤、地狱犬撕咬等令人目瞪口呆的拷问技，神谷的经典风格渗透到整部游戏的骨子里。无论是操作手感还是对战斗的华丽渲染，《猎天使魔女》无疑是神谷英树创作生涯的一次飞跃。由Platinum Games亲自开发的X360版本《猎天使魔女》获得了《FAMI通》的满分评价，日本本土双平台游戏首周销量接近20万套。可以预见，将在明年初在欧美游戏市场发售的《猎天使魔女》，势必会引发新的一轮动作游戏热潮。当被问及心目中扮演贝优妮塔最合适的女演员是谁的问题时，神谷英树回答很干脆，“我觉得伊丽莎白·赫莉很合适。”


■《猎天使魔女》主人公贝优妮塔又是一个具有颠覆性的角色。

小岛秀夫

所属公司 Konami 专务　**勤奋指数** 10

年度作品 《潜龙谍影 和平行者》　**曝光指数** 9　**成绩指数** 9

尽管今年小岛秀夫已经升任Konami的专务职务，拥有相当大的管理权限，但是在公开场合，他依然要扮演忙碌的“推销员”角色。无论是E3展，科隆游戏展还是游戏开发者大会，玩家总能看到小岛监督消瘦的身影，而且，他还要周旋于四个不同的制作团队，分别参与《潜龙谍影和平行者》、《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 街机版》和《恶魔城 暗影之王》的开发工作。《和平行者》在短时间内推出两款试玩版，增加了第三种全新操作方式，小岛秀夫将这款掌机游戏打造成系列正统作品的决心可见一斑。《潜龙谍影：崛起》使用全新引擎，不仅以雷电作为主角，而且强化了动作性，同样倾注了小岛本人大量心血。即使是外包开发的《恶魔城暗影之王》，他也要以顾问的身份出谋划策。除了游戏开发，小岛同样肩负着大量管理职责，在今年游戏开发者大会上，他言简意赅地介绍了自己的管理风格：“就管理而言，既要和属下保持畅通的交流，又不能完全陷入微观管理。”


■被誉为“史上最出色公司集体照”的小岛组核心成员合影。

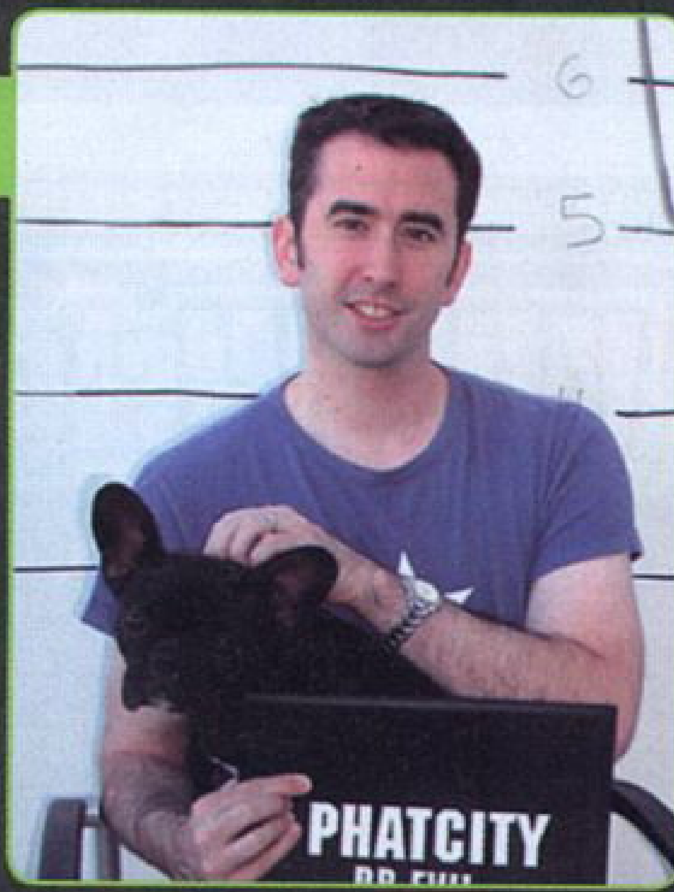

■《潜龙谍影 和平行者》的游戏画面即使对PS2而言亦属上乘。

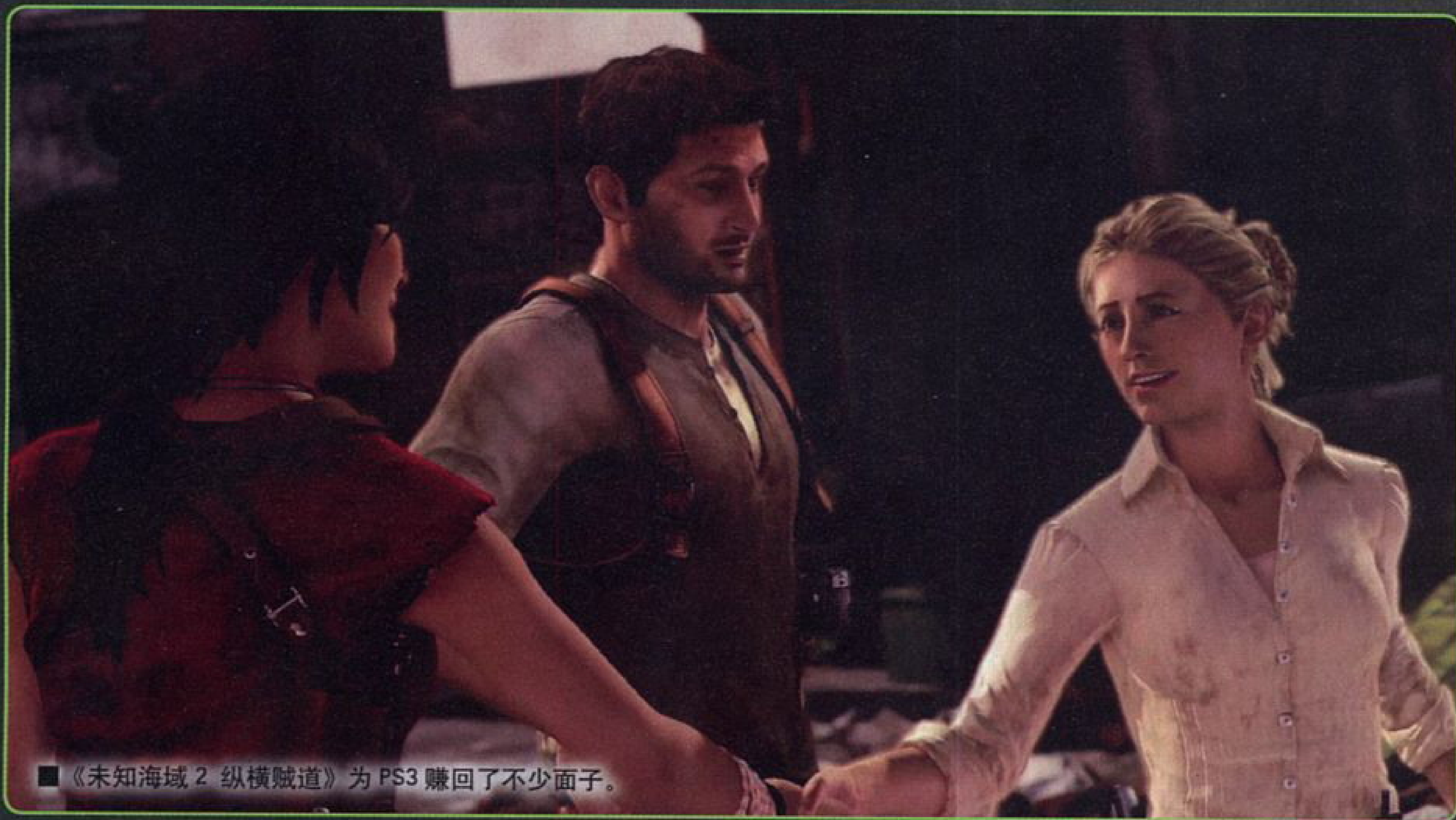
尽管险些因繁忙的工作而无法成行，小岛秀夫最终还是出席了微软在西雅图举办的初生计划研讨会。在他看来，初生计划如同“游戏从2D到3D般的进化”，小岛坦言希望看到微软的体感操作真正改变人们的游戏方式，借助面部识别这一特殊功能，他很想创作一款实现人机真正交流、互动的游戏。不过，小岛本人“计划清单”上最靠前的作品却是另外一款，“许多玩家热爱《终极地带》，我们也一样，尤其是小岛组，我们也总是想创作它的次世代续作。”如果将2009年比喻成小岛及其麾下团队播种的一年，那么明年无疑是收获成功与光荣的年份。在接受媒体采访时，他透露了自己心目中理想世界的图景，“我的理想世界是星际迷航中的企业号，上面搭乘有黑人、白人、亚洲人甚至还有宇宙人，大家都朝着同一个目标共同努力。”2009年3月25日，游戏开发者大会将游戏开发者的最高荣耀——终身成就奖授予小岛秀夫，而这或许就是整个游戏产业对小岛秀夫理想的一次集体回应。

Evan Wells

所属公司 顽皮狗副总裁　**年度作品** 《未知海域2 纵横贼道》　**勤奋指数** 8　**曝光指数** 6　**成绩指数** 10

2004年，当顽皮狗创始人Jason Rubin选择离开时，他为整个开发团队留下了一位足以接棒的新领袖：Evan Wells，这名美工出身的年轻人，决心为PS3平台打造一款伟大的作品。直到今年《未知海域2 纵横贼道》发售，Evan Wells和他的顽皮狗终于如愿以偿。无论是令人惊叹的雪地效果，世外桃源般的香格里拉，还是对游戏节奏的高超把握以及精湛的故事叙述技巧，顽皮狗在内容与技术上表现的同样登峰造极。《未知海域2 纵横贼道》首周全球销量超过80万套，综合媒体评分高达97分，无疑是今年PS3游戏阵容中最闪耀的明星。在Evan Wells看来，这得益于制作团队对游戏每一处细节的精雕细琢，“或许玩家没有注意到这一点，我们为德雷克设计了大量摔倒动作，内森会在游戏中不断摔倒，姿势和动作都会有所不同。”除了指导和监督游戏制作，Evan Wells还肩负着索尼内部技术交流的职责，《未知海域2 纵横贼道》的源代码将公布给所有索尼第一方制作团队，从而有效提升PS3游戏的整体素质和开发效率。




■《未知海域2 纵横贼道》为PS3赚回了不少面子。

整个大学时代，Evan Wells都沉浸在《街霸II》中难以自拔，此外，雅达利主机的橄榄球游戏《Tournament Cyberball 2072》、《马里奥赛车64》、《007黄金眼》、《创世纪5》以及GameBoy上的《大金刚》都是他热衷的游戏。令人惊讶的是，对Evan Wells影响最深的作品是PS2上的《零 红蝶》，“这是我曾玩过的最恐怖的游戏，有几次我不得不停下来，放下手中的手柄，整理一下慌乱的情绪，游戏中的部分场景设计和氛围渲染技巧给我留下了深刻印象，可以这样说，它让我受益良多。”经过为期三周的假期，目前顽皮狗开发团队重新集结，Evan Wells表示他们的下一个开发计划，将是《未知海域》之外的另一款游戏。2009年是Evan Wells职业生涯步入巅峰的一年，在《未知海域2 纵横贼道》成功提升了玩家们的眼光与品位后，明年Evan Wells麾下的顽皮狗将会有怎样的动作无疑令人憧憬。

稻船敬二

所属公司 Capcom 制作人
年度作品 《丧尸围城 2》
勤奋指数 8
曝光指数 6
成绩指数 7


■《丧尸围城 2》的发售日至今仍无法确定。

今年东京电玩展上，稻船敬二在会场内溜达了一圈，大发感慨道："我认为日本游戏业真的完蛋了，已经成为了过去时。"事实上，不少日本的顶尖游戏制作人如统一了口径般，表达了对本国游戏产业未

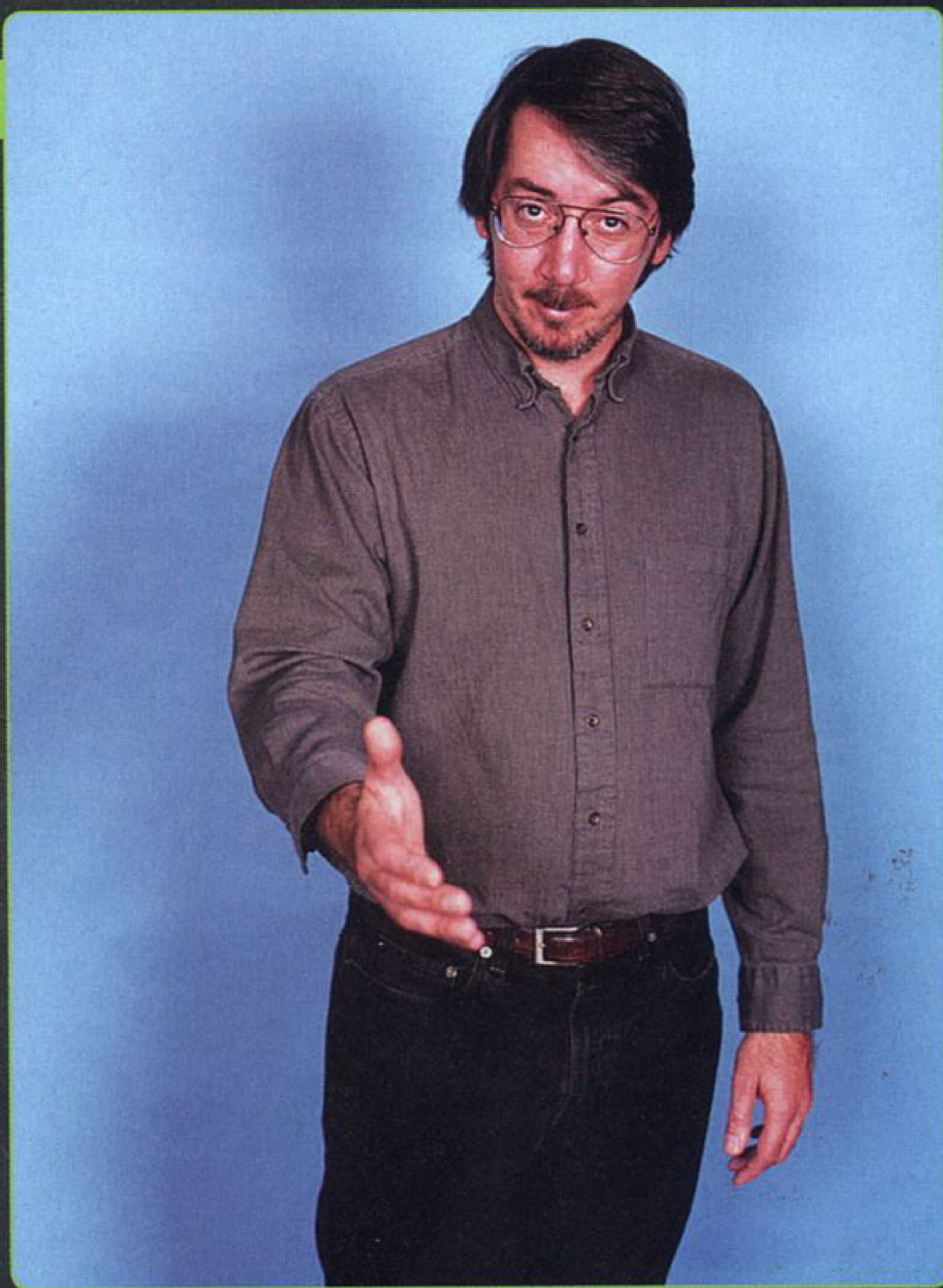


来类似的担忧——现在是不断下落，没有人知道何时才能触底反弹。当然，这些言论的潜台词多半反映出制作人对自己作品底气十足。至少稻船敬二就是这么想的："《丧尸围城 2》由我亲自担任制作人，整个开发过程始终保持着愉快的心情，它或许是我目前为止最能乐在其中的项目了，不过因为有许多全新的挑战，因此开发工作也并不轻松。"作为 Capcom 制作团队的常务主管，稻船敬二不但要参与游戏开发工作，还要统管全局，协调各个项目的进度和资源分配，这使他在很多时候需要扮演好幕后角色，作为 Capcom 社内屈指可数真正具有国际视野的顶尖开发者，在稻船敬二身上维系的不仅是一两款游戏的成败得失，更关乎到整个 Capcom 西进战略的未来发展。

由于 H1N1 肆虐，稻船敬二和他的《丧尸围城 2》开发团队相继缺席了今年的北欧游戏研讨会以及 E3 等欧美展会，加上德国很可能继续禁售《丧尸围城 2》，这意味着它几乎错失了本年度向欧美游戏玩家集体展示的大部分机会。当然，H1N1 并非真的可以"阻挡"稻船敬二出行，比如今年 9 月他受邀访问 Bungie 工作室，稻船本人对 Bungie 的产品制作流程进行了认真的考察，希望能从中借鉴有益的经验。"我一直想来 Bungie 看一看，我们两个团队之间的游戏设计理念能够在多大程度上相互融合。"稻船敬二兴奋的表示："如果有机会在未来展开合作，我相信会非常有趣。"对于微软重金打造的初生计划，稻船敬二同样赞不绝口，认为它会为游戏的发展带来无限的可能性，"初生计划激起了开发者的创新精神，我认为这种新的游戏方式会给玩家带来更多惊喜，也会帮助我们的原创作品获得更大的发展空间。"2010 年，稻船敬二在延续欧美主打的开发路线同时，似乎也该"关照"一下自己的另一款成名作《鬼武者》了。

Will Wright

所属公司 愚乐会创始人
年度作品 未公布新作
勤奋指数 7
曝光指数 5
成绩指数 6



2009 年 4 月初，《模拟人生》之父 Will Wright 宣布离开 EA，去开创属于自己的事业，并成立了一家名为愚乐会（Stupid Fun Club）的新公司。事实上，这家公司在上个世纪 90 年代就已经存在了，创建者是 Will Wright 还有他的挚友 Mike Winter，那时 Will Wright 沉迷于参加"战斗机器人竞技"这档电视节目，公司的主要业务自然是生产各式各样的"战斗机器人"。现如今的愚乐会，则相当于游戏产业的智囊团机构，一方面提供创意与顾问服务，另一方面也会推出一些游戏产品。对此，Will Wright 简明扼要的概述道："娱乐业正飞速进入一个革命性的新阶段，在这风起云涌之时，愚乐会将寻求各种可能，去开创跨越多平台的全新娱乐形式。"值得一提的是，EA 为愚乐会提供了部分资金支持，目前该公司的首个计划，是与 EA 合作，共同开发一款尚未公布的全新游戏。

愚乐会成立后，Will Wright 便回绝了大部分采访要求，明显减少出席游戏产业会议的次数，在外界看来，Will Wright 正在潜心从事自己的秘密开发项目，但事实上，他只是适当减少了在游戏圈的活动，将主要精力投放到一些新领域之中。前不久，他出席了位于英国伦敦的苹果体验店以及 HMV 店（主要经营音像制品的连锁店）的活动，而在几个月前，他陆续拜访了 Google、Facebook 等网络媒体巨头。事实上，Will Wright 不少游戏早已登陆苹果的 App Store，并在 Facebook 推出相关的社交游戏。因此 Will Wright 的上述举动，有些"项庄舞剑，意在沛公"的味道，并非单纯基于游戏开发需要，而是主要在考察各类媒体的运作方式。在与 EA 签署的合作协议中，有一项条款是 EA 将享有愚乐会的部分权益，可视具体情况以多种形式或媒介（比如游戏、影视、互联网应用、玩具周边等）推出产品。相信在明年，Will Wright 的战略意图将变得更加清晰，或许在其中会孕育着另一个"模拟人生"的奇迹。

Jade Raymond

所属公司 育碧多伦多分部主管 **年度作品** 《刺客信条 II》 **勤奋指数** 7 **曝光指数** 3 **成绩指数** 7


■Jade Raymond在麦基尔大学发表演讲。

有着1/4中国血统的Jade Raymond，或许听过那句颇具中国民间传统智慧的俗语“闷声发大财”，至少现在她用行动证明了这一点。当年，由她主持开发的《刺客信条》取得了超过600万套的惊人销量，但外界有关她“善于做秀”的指责声依然不绝于耳，而在2009年，Jade Raymond从媒体雷达中消失，当媒体乐此不疲的猜测她的未来动向时，育碧突然宣布任命Jade Raymond担任新成立的育碧多伦多工作室主管，这家新公司主要聚焦3A级游戏及原创作品的研发工作，员工规模将达到800人之多。育碧加拿大工作室执行主管Yannis Mallat强调，Jade本人的智慧和领导能力是育碧的重要资产，将在未来帮助多伦多制作室成为顶尖的游戏开发团队。在游戏产业12年的磨练，使Jade Raymond拥有了一套逾越现实障碍的生存方式，事实上，风险和生存智慧两者间存在着不可分割的密切关系，Jade Raymond职业生涯的重大跃升，让外界再次深刻的感受到了这一点。


■育碧相信《刺客信条 II》的销量将会超越前作。

外界一度传言，Jade Raymond将担任灾难求生主题的动作游戏《I Am Alive》的制作人，这款作品的背景是遭遇大地震袭击的芝加哥，玩家扮演一名劫后余生的幸存者，在恶劣的环境下艰难生存。其实Jade从未参与游戏的开发，游戏制作公司也从原来的Darkworks变更为育碧上海工作室。而在《刺客信条 II》开发过程中，Jade Raymond担任的是执行制作人，简单的说就是一个挂名头衔，并不参与实际开发。不过她不但要整体把握《刺客信条》品牌的长远发展，确保游戏的实际品质，还要尽可能提升《刺客信条》的游戏体验，监督核心制作团队的研发进度。相比前作，《刺客信条 II》的任务更加丰富和多样化，武器种类繁多，人物成长系统富有深度，结合新增的“恶名系统”与“阵营选择”，游戏毫无疑问将成为育碧本财年的吸金大作。值得一提的是，尽管明显减少了在媒体中抛头露面的机会，但是Jade Raymond作为加拿大“保护青少年远离暴力”公益组织的成员，一直在为青少年的正当权益而积极奔走。

山内一典

所属公司 Polyphony Digital 总裁
年度作品 《GT 赛车 5》
勤奋指数 8
曝光指数 7
成绩指数 7


■山内一典荣获VLN series耐久赛分组冠军。

如果不是《GT 赛车携带版》令人惊喜的突然发售，山内一典的2009年和2008年将不会有什么本质的分别。尽管游戏缺乏经典的生涯模式，来自欧美游戏媒体的评价一般，不过《GT 赛车携带版》还是轻而易举地成为掌机上最好的赛车游戏。山内一典解释说：“相比主机版，PSP的硬件条件明显缩水，在降低数据吞吐量的同时，还要避免因此影响《GT赛车》的品质，所以我们做了大量工作，它依然是一款原汁原味的《GT赛车》。”更重要的是，这款游戏证明了在游戏开发领域山内一典和他的Polyphony Digital始终全力以赴，毫不懈怠。正因为如此，当车神亲自试驾顶级跑车梅塞德斯SLS AMG，以及参加德国纽博格林举办的VLN series第八站SP8级四小时耐久赛并获得分组冠军后，也不会给人以“不务正业”的感觉，毕竟《GT 赛车5》那熟悉的引擎轰鸣声已经几近可闻——《GT 赛车 5》日版将于明年3月发售。


■山内一典接受媒体专访。

在未来一段时间，山内一典的主要工作依然是精益求精，《GT 赛车 5》拥有一套全新的物理车损引擎，该引擎会根据碰撞时的具体速度与角度进行实时演算，实现这一点在技术上存在不小的难度，尽管其他开发商大多采用提前演算好的脚本“圆滑”的解决该问题，但显然这不符合山内一典一贯追求卓越的严谨态度。几乎每个月山内一典都会透露一些《GT 赛车 5》的新特性，比如增加了“时间倒退”等功能，至少在游戏发售前，玩家将很难窥探到《GT 赛车 5》博大精深的全貌。据悉整部游戏耗资达6000万美元，虽然不少汽车厂商愿意采用付费的方式，让自家汽车亮相GT系列游戏，但GT制作组并没有过分看重“眼前利益”，他们更倾向于与汽车制造商们结成真正的合作伙伴。在今年科隆游戏展上，当有记者问及山内一典是否会做一款RPG游戏时，他笑着给出了回答：“虽然只是我的一个遐想，不过如果可以真的做一款这样的游戏，我想把角色从生到死的过程反映出来。”

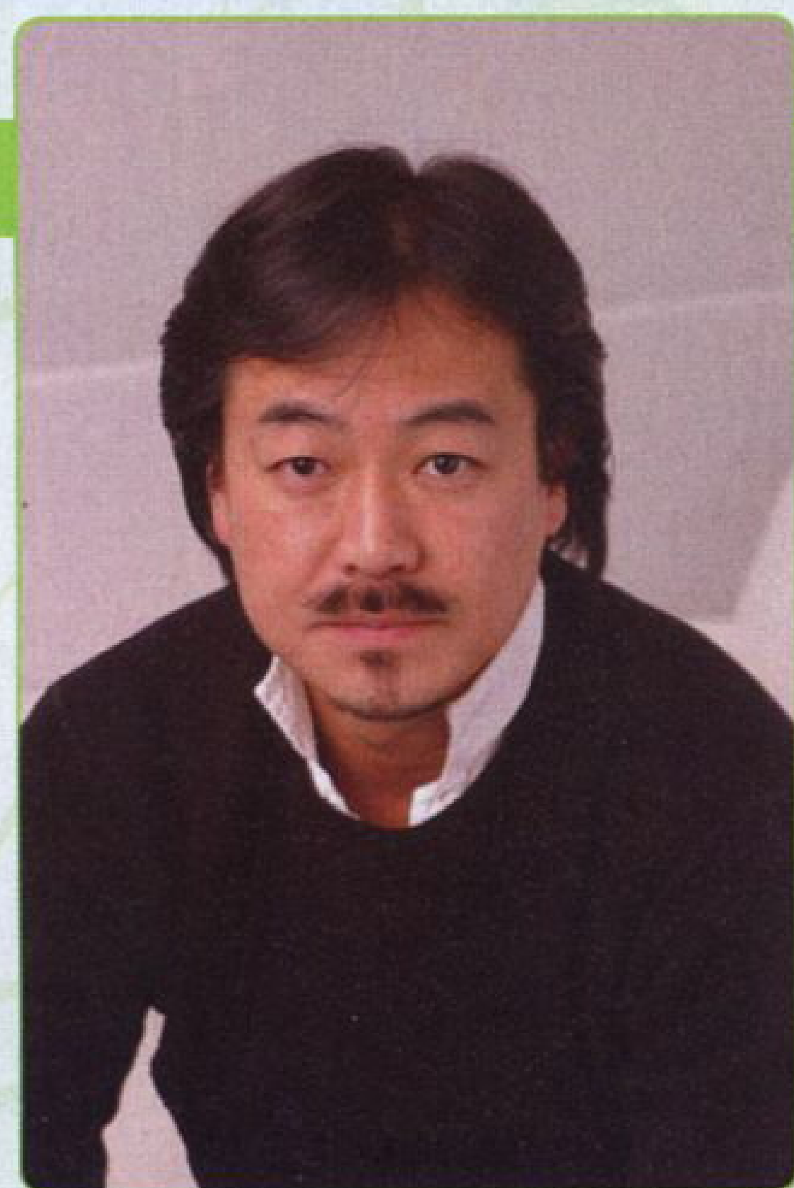
板垣伴信

所属公司 Tokyo Vikings 创始人
年度作品 尚未公布的新作
勤奋指数 6
曝光指数 8
成绩指数 6



无论与Tecmo的纠纷真相到底如何，板垣伴信显然不属于失利者一方，包括冈本好古、江原克则、松井博明等22名Team Ninja的原部下与板垣共进退，跟随他创立了新的游戏工作室：东京海盗（Tokyo Vikings）。此外，《VR战士5》开发团队的部分核心成员也加盟了该制作室，目前东京海盗的固定员工数量大约是44人，完全具备了开发一款次世代游戏大作的实力。日前在接受1UP记者采访时，板垣伴信一身轻松，大谈自己的摄影爱好，甚至向老东家Tecmo送上了祝福，并笑言新公司名称“东京海盗”来源于他醉酒后的灵感。看上去，对于新公司的发展他已经胸有成竹。据悉，板垣伴信将为X360平台打造一款全新的游戏品牌，并以激发X360硬件潜能作为目标，而东京海盗工作室背后的“金主”很可能就是微软。

尽管今年初一度保持沉默，但板垣伴信就是板垣伴信，狂放不羁的作派丝毫未减，他与神谷英树的“隔空喊话”再次成为业界关注的焦点。2009年6月接受媒体采访时，针对《猎天使魔女》与《鬼泣》风格相近的问题，板垣伴信毫不留情的回应：“如果是我在重复制作同样的游戏，肯定会被外界耻笑吧，哦，对了，那个贝什么的（Bayonetta），全名是什么来的？”针对板垣的言论，个性同样强势的神谷英树自然不会放弃反击的机会，他若有所指的说道：“把白痴一样的女人搞成巨乳，还自以为很性感是很严重的认知错误。”在很多时候，游戏圈中的打嘴仗现象，并非单纯出于炒作目的，往往是那些大牌制作人们的专利。事实上，双方越成功，争论本身就越不会消停，而在这些是非恩怨背后，往往是一系列精彩纷呈的游戏大作。



坂口博信

所属公司 Mistwalker 总裁
年度作品 《蓝龙 异界的巨兽》
勤奋指数 7
曝光指数 5
成绩指数 5

坂口博信并不是一个固执、盲目乐观的人，但是近年来他的精力投放方向却是值得商榷的。在NDS平台上发售的《蓝龙 异界的巨兽》，坂口强调是自己近年来"最满意的作品"，但游戏首周销量只有区区1万套。游戏中联机挑战巨兽的设定，大量可供收集和交换的道具使游戏的网络要素相当丰富。然而由于NDS前作草率的采用即时战略系统，对蓝龙品牌的推广造成了负面影响，此外游戏在整体素质方面不过不失，缺乏亮点，该作再次败走麦城也就变的不可避免了。事实上，坂口博信在今年上半年已经遭受了一次沉痛打击，几年前与AQ Interactive联合发表，Mistwalker预定在X360平台上推出的第三款原创角色扮演游戏《Cry On》无疾而终。游戏的主题是"眼泪"，不仅指因为高兴、悲伤和感动而落泪，还反映了游戏主人公的情感波动变化，女主人公将与陪伴在自己身边的土巨人一起展开冒险历程。游戏发布时蓝发少女的人设，给玩家留下了很深的印象，如今游戏取消开发不禁令人扼腕叹息。

不少天才游戏开发者已经泯然于历史，对身经百战的坂口博信而言，显然没有这样的历史包袱，他真正关心的是自己的Mistwalker怎样才能在低谷中重新站立起来，或许办法惟有"将120%的精力投入到新的游戏设计之中"。而坂口博信口中的这款新作，已经在近日逐渐浮出水面。游戏将会着重于无缝战斗和场景，穿插大量精彩的CG，操作上更讲究一些技巧性，并融合角色扮演风格的战略和成长要素，此外，玩家在游戏中的活动将会与周围环境存在明显的互动。在过去几年间，坂口博信的游戏已经让我们体会到了纯真、感动和时间流逝的沧桑，如今最需要的或许是更多的变化和新意。目前Mistwalker工作室已经开足马力投入该项目的研发，预计将会在未来几个月揭开游戏的神秘面纱。当然，现在还无法断定这款游戏会取得坂口博信所预期的成功，但他已经显示出超乎人们预料的严肃态度来对待这款作品。


■《蓝龙 异界的巨兽》销量相当惨淡。

David Jaffe

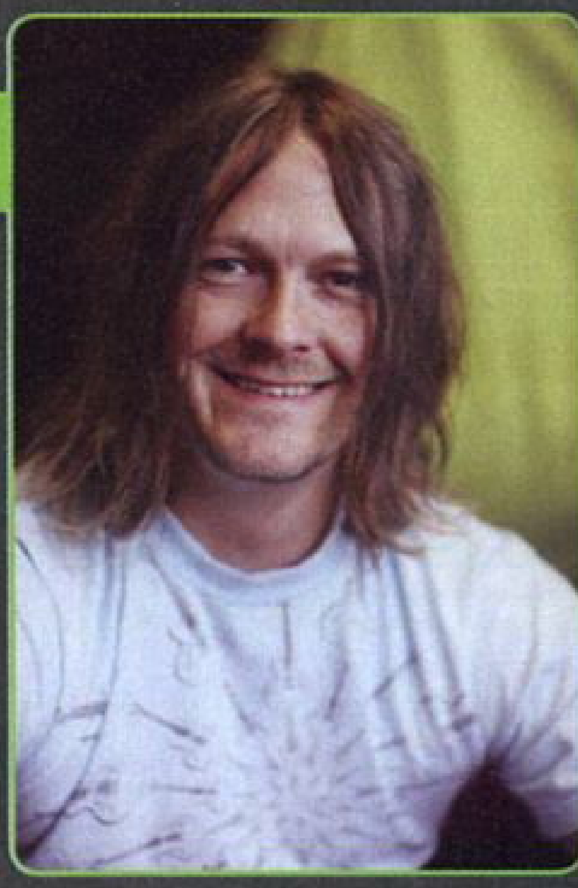


所属公司 吃睡玩工作室创始人
年度作品 尚未公布的新作
勤奋指数 6
曝光指数 8
成绩指数 3

像David Jaffe这样的游戏制作人，如果选择某种程度的自我放逐，显然意味着一些重大事情将要或正在发生。前不久，在著名的Neogaf论坛上，David Jaffe出人意料的发帖说，自己决定在互联网上"禁声"6个月，个人的Twitter和博客将停止更新，除非涉及自己正在开发的游戏作品，否则将不会对外发表任何评论。如果他违背承诺，将会免费赠送给最先指出其"违约"的三个人一款吃睡玩工作室出品的游戏。应该说，明星游戏开发者长期停留在镁光灯下，逐渐形成了"搏出位"的言辞风格，对桀骜不驯的David Jaffe而言，除了各种有关游戏的争议言论，他经常毫无顾忌的表达自己鲜明的政治观点，非议之声自然不绝于耳。由于与索尼签署了三款独占游戏的开发合同，而最近两年来David Jaffe的新作始终不见踪影，在外界看来，除了大嗓门，David Jaffe似乎越来越碌碌无为，此时选择"禁声"，多半说明David Jaffe的秘密项目已经进入冲刺阶段，显然，打造顶尖的游戏作品是应对外界质疑的最佳方式。

事实上，David Jaffe的不少言论都站在玩家的立场，比如上半年有关"二手游戏市场影响游戏销售的"争论，他一针见血的指出："消费者总是对的，获得最佳交易有什么错？当一个人要把它玩过的游戏以5美元价格销售，消费者为什么不能买他？开发商和零售商们总是说些冠冕堂皇的话，实际上只是因为它挡住了他们的财路……但无论如何，这和消费者没有关系。"有时候，率性的David Jaffe也会进行一番自我推销，"关于印第安娜琼斯系列，我有一些绝妙的想法，如果能和卢卡斯艺术一起合作，这将会是一款非常酷的游戏，如果卢卡斯的伙计们看到这段话，现在就给我打电话吧。"尽管2009年对David Jaffe来说是平庸的一年，但正如奎托斯不会屈服于自己的命运，David Jaffe也做好了接受挑战的准备，"2010年E3展，只要走进索尼的展台，你立刻就能看到我的游戏。"那么，它会是一款怎样的作品？David Jaffe给出了部分答案——他在自己的官方博客上公布了一个公司内部讨论邮件的截图，虽然遮挡了一些关键词语，但问题是，他的PS水平并不过硬，玩家轻易复原了那些词汇，比如"用车拖拽"以及"目前人类角色的动画需要改善"，看上去，它似乎是《烈火战车》的新作。

Mark Healey



所属公司 Media Molecule 创始人
年度作品 《小小大星球 携带版》
勤奋指数 8
曝光指数 6
成绩指数 7

被称为Media Molecule主脑的Mark Healey，不止一次的扮演着新思维"实践者"的角色，在某种程度上，他对游戏产业有着一种与生俱来的敏感。2009年7月22日，《小小大星球》的玩家自制关卡数量正式突破100万个，累计游戏次数达到了2亿4400万次，这一里程碑式的数字标志的Mark Healey提出的以制作和分享为核心的游戏3.0概念已经深入人心。在今年游戏开发者大会上，谈及自己的创新理念，他解释说："创新本质上并不是一个此消彼长的变量，如何激发和巩固开发团队内在的创新根源是需要特别重视的问题。"Mark Healey在Media Molecule内部制定了大量宽松、自由、鼓励创新的工作制度，每周都会举办至少一次头脑风暴活动，并鼓励员工多与普通玩家接触，倾听他们的呼声。在Mark Healey看来，《小小大星球》所取得的一切成就，来源于开发团队对用户体验与需求怀有高度的敬意。

今年4月，Mark Healey在几年前创作的一款妙趣横生的PC游戏《功夫玩偶》(Rag Doll Kung Fu)正式登陆PSN，它是一款节奏明快的2D格斗游戏，玩家能够操纵五花八门，动作与表情夸张、搞笑的玩偶，在风格迥异的场景里上演大乱斗。当年，这款作品在寻找发行商过程中四处碰壁，而现在Mark Healey和他的Media Molecule已经成为游戏产业炙手可热的明星，无孔不入的媒体甚至连Mark Healey的女朋友在微软市场部门工作的情报都给挖掘了出来。Media Molecule今年的主要工作，是与SCE剑桥制作室合作开发《小小大星球 携带版》，虽然因为UMD容量问题，游戏关卡数量被迫缩水，但Mark Healey强调这将是一款原汁原味的《小小大星球》游戏，场景制作工具将针对PSP的操作和硬件特性进行大幅优化，而公司在PS3平台上的新项目也在有条不紊的展开，预计将在明年公布。



■《小小大星球》自制关卡突破100万个官方庆祝桌面图。

Cliff Bleszinski

所属公司 Epic Gemes 设计主管 年度作品 《暗影恐惧》 勤奋指数 7 曝光指数 7 成绩指数 7

《暗影恐惧》(Shadow Complex)无疑是今年众多XBLA游戏作品中的佼佼者，为横向卷轴射击游戏类型树立了一个难以逾越的新高峰。游戏由Epic Game新近收购的Chair Entertainment负责制作，Cliff Bleszinski担任项目顾问，《暗影恐惧》采用虚幻3引擎技术，流畅、刺激的游戏体验，开放式的关卡设计以及精彩的Boss战，再一次凸显出Cliff Bleszinski高超的设计功力。作为游戏产业年轻一代开发者的代表，Cliff Bleszinski总是承受着来自玩家群体超乎想象的期待与关注，而他也会适时取悦一下狂热的支持者们，比如在今年E3展微软游戏发布会上，他身穿印有比尔·盖茨超速驾驶档案照的T恤出场。盛名之下，Cliff Bleszinski却表现出难得的沉稳，他幽默地表示："这不会让我感到头晕目眩，如果你做得不赖，大家会为你欢呼，如果你搞砸了，就要承受无数的奚落和嘲讽，这算是游戏制作行当的一大特色吧。"

除了推出《暗影恐惧》，玩家们显然都在等待着Cliff Bleszinski的下一款大制作。他对外暗示自己目前的工作"涉及不只一个有趣的项目"，是《战争机器3》还是《虚幻》系列的新作？Cliff Bleszinski却更愿意谈论自己的游戏创作理念，





■《暗影恐惧》是XBLA上最畅销的游戏之一。

"我喜欢原创作品，尽管现在很多人更愿意延续那种经受住时间考验的老牌作品，我理解他们的选择，但我认为游戏开发者有义务去创作一些崭新的、与众不同的东西……从头做起，是一个充满兴奋和痛苦的过程，但那是值得的。"尽管如今Epic Games和虚幻3引擎风头正盛，但是Crytek、id等实力强劲的竞争对手也在步步紧逼，新一轮游戏引擎大战迫在眉睫。Cliff Bleszinski对此评论说："没有竞争，那意味着自大、脂肪和懒惰，我热爱竞争，只有这样我们这些程序员晚上才有事情做，Tim Sweeney (Epic Games创始人)会在那里大喊大叫'哦，老天，我们要更新技术，保持竞争力'，听到这些，会让我们感到兴奋不已。"

名越稔洋

所属公司 世嘉开发总监
年度作品 《如龙4》
勤奋指数 8
曝光指数 7
成绩指数 7

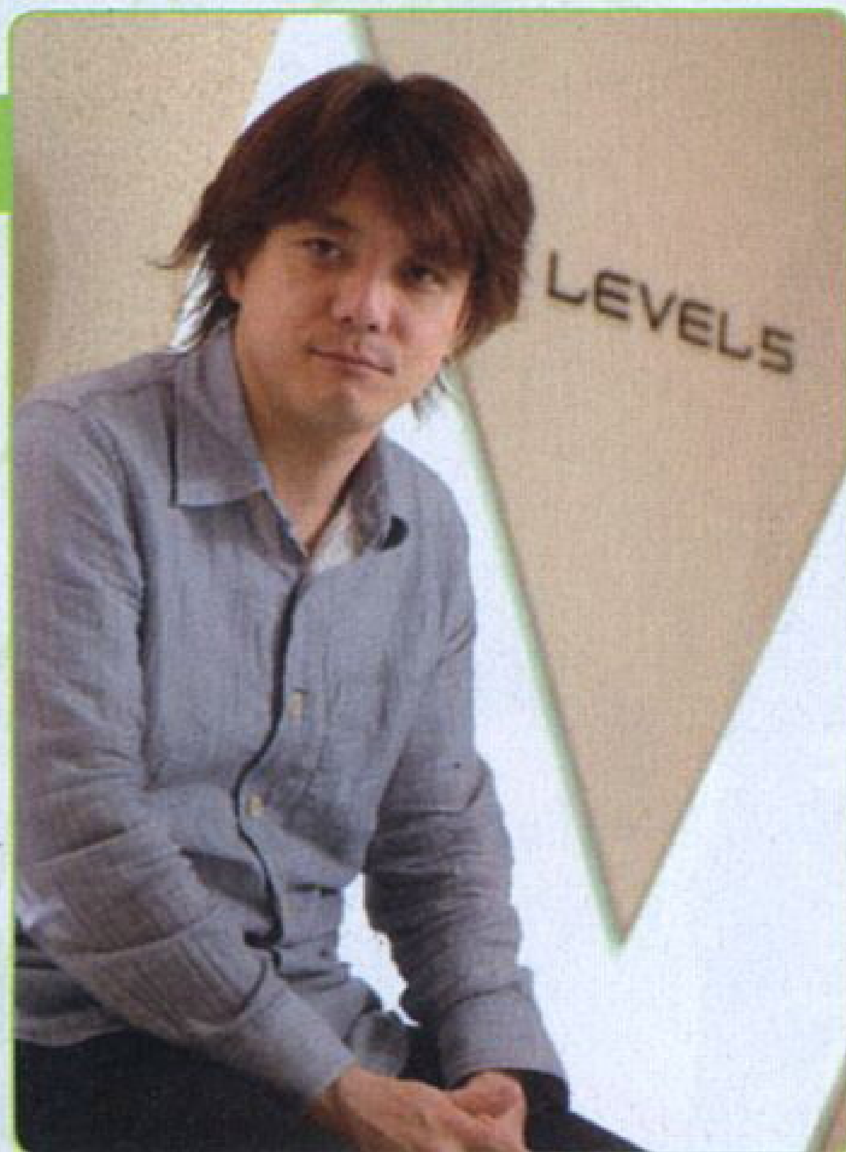


在艰难处境下依然百折不挠，几乎成了每一名早期游戏创业者的必修课，这种灵魂深处的修行，不是简单的口传身教就能学到的。也正因为如此，名越稔洋才能说出如此有气魄的话："因为硬件不普及而不为其开发游戏，这种想法是本末倒置的，正因为高清主机占有率不高，游戏开发商才要更积极的进行推动，促进其提高。"目前升任世嘉开发研究部总监和家用机研究开发部长的名越稔洋，无疑是世嘉次世代游戏开发的真正舵手，而他也用行动兑现了自己的承诺，亲手打造的"《如龙》系列"帮助PS3主机在日本市场不断开疆拓土。虽然《如龙3》的画面效果存在一些瑕疵，但名越稔洋强调他更在意"气质"上实现游戏的进化。面对日本厂商一窝蜂似的"追逐欧美市场"，名越的"游戏哲学"却有着不同的观点，"海外市场固然重要，但简单的模仿是无济于事的，日本人有日本人的感性，我更愿意看到在不失去这种感性的前提下，将真正的日本制造推向世界。"

今年下半年火速发布的《如龙4 传说的继承者》，无疑是明年初日本地区PS3游戏发售列表中最重磅的作品之一。游戏将展现更真实、立体的"不夜城"神室町，包括桐生一马在内的四名主人公，拥有各自的经历和战斗风格，当友情、信念、金钱和罪恶交织在一起，四个人的故事将汇聚成一段新的传奇，此外，游戏中的夜店环节将一如既往的保持丰富、有趣的风格。名越表示，目前由自己负责并进入企画阶段的游戏有三款，而且他还要参加《如龙4》的夜店小姐选拔工作，2009年可谓忙的不可开交，但他依然保持着很愉快的心情。"既然将制作游戏作为自己的工作，无论怎样，制作的东西还是要首先'自己喜欢'以及是'真正想要做的'，如果单纯为了迎合市场，制作自己并非真正喜欢的游戏，那是无法将它做到有趣的，所以我更要努力的将自己喜欢的东西传递给大家。"



■名越稔洋的游戏开发效率令人赞叹。



日野晃博

所属公司 Level-5 总裁
年度作品 《勇者斗恶龙 IX》
勤奋指数 9
曝光指数 7
成绩指数 9

尽管去年Level 5力推的ROID平台至今算不上大业务，还处于抢占席位与下注阶段，但让日野晃博感到宽慰的是，今年公司在游戏开发领域高奏凯歌，甚至称得上Level-5历史上全面开花的一年。因“游戏开发中发现重大问题”，日本国民作《勇者斗恶龙 IX》第三次推迟发售，一度令代工的Level-5蒙羞，不过游戏累积400万套的销量，足以让他们破涕为笑了。Level-5自有品牌“《莱顿教授》系列”，在日本本土销量达到了558万，随着新作《魔神之笛》公布，以及即将公映的《莱顿教授和永远的歌姬》电影，该品牌的整体优势尽显。此外，年末发售的双版本《闪电十一人 2》市场大卖，算是为Level-5高歌猛进的一年画上了完美的句号。而在未来一年，日野晃博手中还握有NDS游戏《第二国度》、《幻想生活》以及PSP游戏《纸箱战机》等王牌。


■与吉卜力工作室联手打造的《第二国度》销售前景看好。

日野晃博一直梦想打造游戏产业的“吉卜力”，与吉卜力工作室合作开发的《第二国度》，使日野晃博的梦想更近了一步，游戏营造的童话般的画风和悠扬的音乐，给人一种流连忘返的感觉，该作无疑是Level-5未来产品线中最具市场前景的游戏之一。相比有声有色的掌机游戏开发，Level-5在次世代的舞步略显蹒跚，虽然《白骑士物语》取得了不错的销量，但并不能掩盖游戏本身存在的诸多问题。《FAMI通》29分的评价使日野晃博深感震惊，他下定决心不断完善游戏内容。尽管游戏离日野晃博“全方位超越以往作品”的豪言壮语相去甚远，但《白骑士物语》在后续支持方面做出的不懈努力，堪称次世代的标杆。游戏不但通过网络定期提供新任务下载，还在发售半年后推出了两波重要更新，增加了二周目设定、经典的“城镇建设”以及大量全新装备，而且这些内容绝大部分都是免费的，Level 5可谓诚意十足。随着《白骑士物语 光与暗的觉醒》正式公布，日野晃博显然不会再让机会从手中溜走。



■《白骑士物语 光与暗的觉醒》与前作相比似乎变化不大。

David Cage

所属公司 Quantic Dream 创始人 **年度作品** 《暴雨》 **勤奋指数** 7 **曝光指数** 6 **成绩指数** 7

2009年，在David Cage的所到之处，总是伴随着如潮的赞誉和掌声，这当然与他略显发福的身材无关，而是因为他手中的作品：《暴雨》。在今年举办的欧洲游戏开发者会议上，不少同行都主动和他握手、寒暄，祝愿他开发一切顺利，其中就包括小岛秀夫。David Cage回忆说：“小岛走过来向我问好，他很关注《暴雨》，了解游戏的不少细节，我们谈了一些非常有趣的话题。”《暴雨》之所以能够得产业性的关注，主要原因在于自从《神秘岛》之后，叙事类的冒险游戏几乎停滞不前，而《暴雨》就是这样一部试图改变现状的野心勃勃的作品。因此在虎头蛇尾的《靛青预言》推出后，David Cage一直渴望创作一款更聚焦人性，更具深度和互动性，与拯救世界和超能力无关的普通人的游戏。David Cage强调：“《暴雨》着眼于普通人的日常生活，在平凡中展示恐惧，在游戏中，你不是英雄也不是黑帮成员，你只是一个普通人。”



由于索尼将《暴雨》延期到明年上半年发售，使得David Cage拥有了更多润色、完善游戏的时间。开发商Quantic Dream目前拥有100名员工，已经在游戏产业摸爬滚打了12年，《暴雨》对他们而言意味着一次难得的发展契机，因此当有媒体评论游戏仅仅是“成功的QTE集合”时，David Cage表现出了强烈不满，“这些家伙既没有玩过《暴雨》，也没有和我交流过，如何得出这样的结论？我想说何必呢，给《暴雨》一个机会吧。” 值得一提的是，David Cage对于体感操作没有太多兴趣，当被问及对微软初生计划的印象时，他直言不讳的说道：“我认为不是所有人都愿意在电视面前蹦来跳去，手舞足蹈，微软希望复制任天堂的方式，在休闲游戏市场取得更大成就，我认为这无可指摘……不过从技术角度讲，他们能否取得演示中的效果，我对此感到有些怀疑。”


■从之前公布的试玩来看，《暴雨》是一款极具潜力的作品。

Ted Price

所属公司 Insomniac 总裁 **年度作品** 《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》 **勤奋指数** 9 **曝光指数** 6 **成绩指数** 9

2009 年，发展顺风顺水的 Insomniac Game 在北卡罗来纳州开设了一间分公司，并推出了瑞奇与叮当未来篇的最终作《时空裂缝》。不过在公司总裁 Ted Price 眼中，还有一些同样重要的"小事"：Insomniac Game 组建了专门的社区工作组，每年会定期举办若干次被命名为"满月秀"的社区活动，邀请玩家试玩游戏，与制作组进行面对面交流。此外，公司今年再次荣获两项最佳雇主公司大奖，从 2004 年算起，Insomniac Game 已经接连获得了 11 个"最受雇员欢迎公司"的荣誉。前不久，他们还举办了员工健康博览会，邀请了十余名医生以及健康学专家，为公司员工进行各项免费身体检查、按摩以及提供健康咨询服务等。10 月 22 日，Ted Price 特意前往公司邻近的加州山谷长老会儿童医院访问，赠送给医院两套任天堂"娱乐中心"，每个娱乐中心由一台 Wii、四个手柄，液晶屏幕以及一台 DVD 播放器组成，供就医的孩子们能够在医院也度过快乐的时光。





■ Ted Price（左二）向加州山谷长老会儿童医院捐赠。

在 Ted Price 看来，正是上面这些点点滴滴的事件，造就了今日 Insomniac Game 的辉煌，他坦言自己的管理风格更在意"人"而不是"战略"，"团队的每一个人都希望成功，做出贡献，我们每个月都会对所有员工关于个人规划的完成情况进行评估，如果没有取得预期的成绩，就要开诚布公的讨论怎样做出改变，使目标得以实现。"正是因为这种科学和充满激励性的管理体制，使 Insomniac Game 成为最高效的 PS3 独占游戏开发者，在保持一年一作的基础上，每款游戏都表现出业内一流的制作水准。或许是受到《未知海域 2》卓越画面表现的"激励"，Insomniac 开发人员发誓为玩家带来具有最佳视觉效果的游戏，在《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》中，为了保持稳定的 60 桢画面，制作组在一定程度上降低了游戏的图像效果，因此画面提升还有不小的余地，这种不服气的劲头，正是 Ted Price 所乐于见到的。

上田文人

所属公司 Team ICO 主管 **勤奋指数** 6
年度作品 《最后的守护者》 **曝光指数** 6 **成绩指数** 7

上田文人很喜欢日立公司的一句口号，"在工作里面植入灵魂，内心的精神是可以反映到作品中的。"在 SCEJ 的鼎力支持下，上田文人和他麾下的 ICO 小组可以毫无拘束的释放自己的灵魂与精神，去培育一颗颠覆传统游戏体验的神奇火种。在田园诗般的《ICO》和史诗般的《汪达与巨像》之后，上田文人为全球玩家带来了《最后的守护者》，游戏的主角是一名白衣少年和被称为大鹫的庞大生物，少年与大鹫在一个神秘的空间里一起交流、活动和战斗。由于主机硬件机能的大幅提升，游戏的氛围和临场感将得到强化，在演示中大鹫的羽毛会随风摇曳，山田文人表示，它的羽毛动作是一根根分别进行计算的。《最后的守护者》与上田文人以往的作品类似，并没有太多的台词。"大鹫是动物，所以不能靠语言来交流。当然这并非是我们排斥语言这种表达方式，只是觉得当玩家可以控制镜头欣赏剧情时，用画面来叙述故事会更有感觉。"





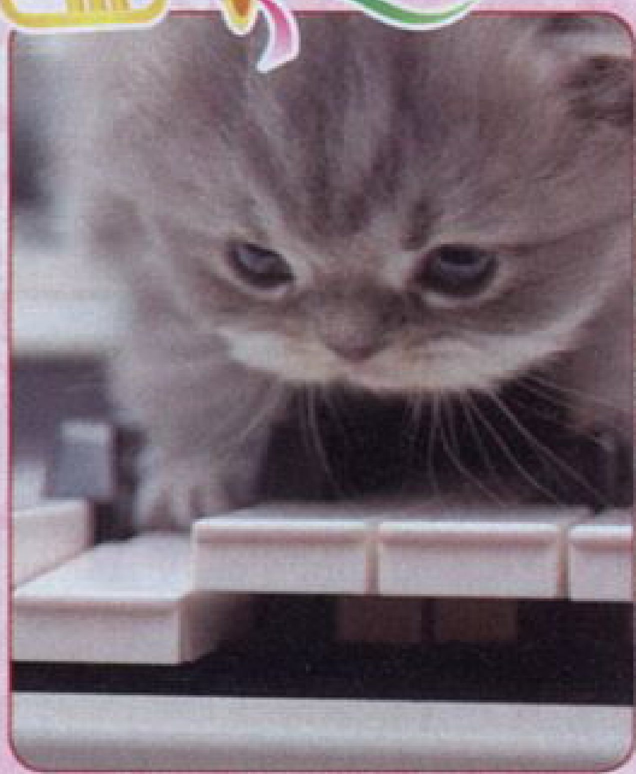
■《最后的守护者》发售日似乎仍然遥遥无期。

无论是《ICO》还是《汪达与巨像》，它们都是优秀的游戏，与其他优秀作品的区别在于，这是一种有灵魂的艺术呈现。与任何一种"内向而生"的典型东方文化不同，日本文化具有更多兼容西方文明的开放性和流动性，这种通融体现在上田文人的作品中，使其不仅打有日本特色的烙印，同时也吸纳了来自外界的创造性构思。可以说，上田文人的游戏风格和艺术探求影响了一大批与他同龄的设计者，比如 David Jaffe、Ken Levine 和 Jade Raymond。《最后的守护者》延续了上田文人一贯的人文关怀精神，人与生物的情感互动成为游戏的主轴。尽管从目前游戏开发进度看，ICO Team 四年一作的传统将被打破，但是漫长的等待显然是值得的。在出席今年游戏开发者大会时，近日，上田文人透露自己有将《ICO》和《汪达与巨像》搬上 PS3 平台的想法，采用类似《战神 1+2 收藏版》的方式，"我会就移植的可行性与公司相关人士商讨，不过将两款游戏移植到 PS3，绝不是一件简单的工作。"如果说这个计划尚处于讨论之中，那么由索尼影业筹拍的电影《汪达与巨像》已经正式启动，上田文人将担任电影监督，不过目前有消息说，他还有可能参与电影剧本的创作工作。

小编与上帝

《游戏·人》第35辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请给本辑《游戏·人》一个综合评价，谢谢！
④您对于本次“游戏评台”的改版尝试有什么意见和建议？这种摘录国外媒体评论观点的制作方法，和之前由国内游戏杂志编辑点评的方式，您更喜欢哪一种？您的意见将决定该栏目今后的走向。



■就在刚才，我去了泰坦家里坐了一会儿，自从泰坦淡出《游戏·人》的相关工作之后，我做的便不是《游戏·人》，是寂寞……和老朋友把酒言欢的机会不多，连他搬了家也不知道。泰坦与其他两位同事合租了一套三居室的房子，他的房间不大，正中间摆的一架电钢琴特别显眼。我问他什么时候开始学的，他说有大半年了，我让他弹一段，他按下第一个琴键就把我惊呆了！等他把《FF X》的主题曲弹完，我忍不住竖起大拇指。这就是“内涵男”的家。
■之后和泰坦去新婚燕尔的方寸老弟那里吃饭，新家布置得很漂亮，游戏室兼书房让我想起了小时候经常光顾的漫画出租屋（汗），客厅里则摆满了模型。而让我印象最深的是一块小黑板，上面写着今年还想买的游戏，比如《战神》合集、《FF X Ⅲ》什么的，上面还有女主人的卡通自画像，感觉有趣而温馨。这就是玩家夫妻的家。
■我觉得电钢琴和小黑板从格调上来讲是差不多的，因为这都不是普通家庭容易看到的东西。与众不同的生活方式，一个细节就够了，不管它是一万元还是只值40块。

哈尔滨 彭磊：我对本辑很满意啊，主要是正常应该是128页的内文，你们多送了我16页，也就是说我手头的34辑厚了不少……等到贵刊10岁生日的时候，不知道这本错版书会不会和错版人民币一样拥有巨大的升值空间哪？说点正事儿：①游戏吉尼斯这次的内容比较单薄，可能是内容有些散，也许这10页只写一个主题才够分量吧。①我本来就很喜欢《攻壳机动队》，所以漫谈《攻壳机动队》这篇详细总结了相关作品的文章更是超喜欢，从人物到剧情都有了，谢谢！③《使命召唤》英雄们眼中的战争和历史，看了之后就当是给自己充电了，感觉比某些游戏制作人的传记更好看。或者换一种说法，不知道诸位编辑看不看《美国达人》之类的节目，哪个进决赛的选手不是有着惨痛的童年或者糟糕的生活，可是观众似乎就是喜欢，我的意思是，从底层大众的生活角度开始描写的不断Level up的传奇传记会更有嚎头吧，这样的制作人会不会不好找啊，呵呵！

错版书？那你得好好保存，到《游戏·人》十岁时不升值，十五岁、二十岁的时候可就说不定了。“游戏吉尼斯”栏目的情况是这样，虽说资料有厚厚一本书，但是直正与视频游戏玩家相关的内容却并不占多数，PC和网络游戏占了很大一块，而其中绝大部分对于国内玩家来说又十分陌生。编译者是将零散的内容挑选并归纳在一起，以凑成一到两个主题，一辑只讲一个主题，那内容可能会更单薄。目前的情况是，游戏吉尼斯的连载到下一辑就会结束，会有新的连载系列内容出现，但也不会持续很长时间，这应该是《游戏·人》连载栏目的趋势，连载三四次完结。找生活惨痛、经历坎坷的游戏制作人来写，这其实不难，有坎坷要上，没有坎坷制造坎坷也要上，比如“小岛某天因为在幼儿园偷了小朋友的苹果，被年轻漂亮的阿姨打了手心，从此改过自新，发奋图强，最终成为全球知名的游戏制作人，每每回忆起这段往事他都不免热泪盈眶……”这类故事怎么编都可以，反正也无从考证。“美国达人”是为了节目效果和收视率，咱们总不能把人家制作人“被坎坷”了吧。


▲日本幼儿园小朋友的制服。

哈尔滨 张博宇：不知不觉间《游戏·人》已经办了7年了，真是时光荏苒，岁月如歌……现在支持我继续买《游戏·人》的动力有两点，第一就是能在里面看到我喜欢的文章，说起来喜欢某杂志不好具体说喜欢在哪里，也许就是风格、版式、文章，《游戏·人》到现在也并不是每篇文章、每张图片、每期风格我都喜欢，但每期能有一二我喜欢的就好，毕竟无论任何东西，能让自己喜欢的也就是那么一两点。第二就是习惯，就像现在我习惯了每隔两个月就去书摊问问有没有新《游戏·人》，习惯了看完杂志听完音乐就给编辑写信。要说失去兴趣的情况也是有的，因为随着年龄的增大，俗事的困扰，心境也在变化，每天埋头琐事，能有看书心情的时候越来越少，看完后回头还要面对一大堆烦心事，自然无心于纯粹的游戏，反而越来越觉得游戏只是虚拟世界对现实的安慰罢了，无论游戏的内容多么深邃，都只是抱着这是假的这种心理来看待。看到这一次的《父与子》一文后想到小时候家长不让我玩游戏时都说这是假的，当时很不理解，现在若我有孩子的话也有种冲动对他说这是假的，至于是否会阻止孩子玩游戏还真是个很难的选择，也就是到这个时候才发现昨日父母对我做的，放到现在我也会对我的孩子做，自己并不是个超脱的人。不过生活还要继续，不能一直烦恼着，能有本杂志、有篇文章让我投入进去，暂时忘掉所有其他的一切只是专心于文章内容，这也是好的，所以我到现在还是喜欢着《游戏·人》，也许哪天我烦恼到一点单纯的想法都没有了，也许就不会买《游戏·人》了。我想《游戏·人》会继续发展下去，当80后过了游戏的年龄后，下一代人还会继续关注游戏，关注《游戏·人》，这也是《游戏·人》将来的发展方向吧。

关于上一辑的最后一个读者调查问题，老朋友张博宇所说的很具代表性。而且其中关于年龄大了之后困扰多了的想法，和这次卷首语的主题有些不谋而合，看来年纪上去了，都会有这样的共识。至于“游戏是假的”，其实不必给自己这样的提醒或催眠，我们所看到的东西不过是光反射到眼睛里所呈现出的影像，你怎么知道这就是它本来的样子，它就是真的呢？也许我们都是脑后插管的有机电池也说不定，呵呵。我想说的是，游戏虽然是假的，但它给予我们的体验却是真实的，这也是电子游戏做为现代娱乐形式最宝贵的地方。


▲你所看到的东西就一定是真的吗，尼奥？

Email PENG：冒昧地问一句，贵刊的读者什么年龄段的最多啊？我只是想知道自己是不是老了。（解释就是掩饰，掩饰就是暗示，以前我都不解释的……）至于上次问到的买《游戏·人》的主要动力，可能是因为没有时间和精力阅读那些半月刊了吧，我觉得看《游戏·人》得到的EXP比那些半月刊得到的要多（还是老了，哎）。只要贵刊偶尔有些小进步，我就会一直支持的，不会因为偶尔几篇催眠文而失去兴趣的，我猜大部分读者也是如此的。

读者年龄段倒是没有具体统计过，主要是因为看《游戏·人》的朋友“潜水员”居多，写回函发Email的大部分都是老面孔，从这些读者身上收集年龄资料可能不具备参考性。不过从我个人和读者的交流中得出的“非官方无责任数据推断”来看，保持每两个多月购买一本《游戏·人》习惯的朋友，平均年龄的确要比买综合类游戏杂志的读者要高一些，一般游龄也比较长，十年游戏生涯不算长的。其实这也正常，老玩家普遍对游戏文化有更强烈的需求，才会选择《游戏·人》。至于老不老的问题，我的观点是玩家就算人老，心也不会老。

上海 张曦：从第一辑《游戏·人》一直买到现在（缺了第二辑，不知道为啥找不到了），终于鼓起勇气，写些感想给胜哥了。其实

是看了胜哥的"职业生涯之郁闷"一则后，对胜哥发出的"玩了二十几年的游戏，让整个人都变天真了！"的感叹比较有感触吧。其实这样类似的郁闷事在每个人的一生中肯定会发生，如何正确看待则是我们成长过程中的小小一部分，或者说也是一个人的成熟标志之一吧。感觉胜哥把这件郁闷事的原因都归结在自己身上，归结于自己的"天真"，而我则觉得，这样的"天真"则是一个人最真实的一面，没什么不好，没有对错。做人最重要的也就是真诚，胜哥的真诚却换来了那个撰稿人的"狐狸尾巴"，其实也没什么不好，这样的事情早知道比晚知道好。个人觉得自己只要保持做人的原则，无愧于心就可以了，正所谓吃一堑长一智，人就是要不断的历练才能成长，但屈服于人性的黑暗面（原力的黑暗面）会觉得好受吗？扭曲、黑暗的事情看得多了，更要珍惜自己所拥有的那份"天真"。

这一辑的来信中，像小张这样开导我的读者还真不少。其实自己早就过了"很傻很天真"的年龄段，但的确是轻信了别人，不能把自身责任推得一干二净。总之，谢谢各位潜水员的关心，我会继续这样"天真"下去，并把天真传给下一代。

Email kof8531：这期最喜欢的文章依旧出自"游戏军火库"和"动漫秀"这两个栏目，哦对了！还有"小编与上帝"里的强者来袭！本辑的内容不甚满意，通篇看下来的感觉就是沉闷！这期难道是核心向的合辑吗？从《皇牌空战》到《攻壳机动队》，这些可以说就是核心向的代名词！士郎正宗这个销声匿迹多年的人小编们是怎么想起来的，难道这期的格调就是为了配合他的灰色？再剩下的内容就可以归结为人物传记大集合了。好在CD"音乐维他命"确实发挥了维他命丸的作用，初音系的歌曲单拿出来听也很好听啊！快7年了啊，时间也不短了，说起这些年持续购买的动力就是《游戏·人》能贴近我们玩家的真实生活，即娱乐了大家的闲暇时光，又在某些方面增加了大家的知识，真是名副其实的寓教于乐啊！关于渐渐失去兴趣的原因大概就是越来越专业化的文章了吧。

专业向、核心向、知识性、娱乐性……多方面的平衡的确是《游戏·人》制作上的难点，也是永远都不能放松需要努力解决的问题。感谢提醒！希望这本《游戏·人》不会让你看着发闷。

云南 郭雅丹：从第9辑开始买《游戏·人》的我也算是老读者了吧。老实说，我的确开始对《游戏·人》失去兴趣了，为什么呢？仔细一想，首先就是审美疲劳，然后就是选材，有的时候一本书全是精品文章，让人十分高兴，但有时候就会出现一本书没多少意思的情况。像这一辑，军事题材占了3篇，军事迷高兴了，但我不喜欢啊。剩下的，除了"游戏吉尼斯"比较有趣，其余也都一般……可以考虑，好文章太多的时候把它们分开刊登。最后也是最重要的，我总觉得方向有些偏了。《游戏·人》的初衷不是传承游戏文化吗？现在渐渐变得只是在谈论新游戏的事情了，新游戏的话，还用不着"传承"吧？《游戏·人》应该把当年那些激动人心的时刻传承下去才对……期待《游戏·人》的变革。

选材的问题基本上是众口难调，内容比例之前也说过了，是我们努力的方向。而且有些文章是配合当前热点的，如果推迟刊登阅读效果可能就要打折了。至于您提到的整体方向和"谈论新游戏"这一点，我想说明一下，是"领略游戏文化"而非"传承"，主要还是以介绍推广为主，而且怀旧方面的内容几乎每辑都有，就算说的是当前的热门游戏，通常也是延展开的。感觉怀旧内容再多的话可能就真的审美疲劳了，您觉得呢？

Email 天空蟹：这是第一次写信，仔细算起来自己从2003年就开始看《游戏·人》了，基本也算是个老潜水员了。记得第一次切实感受到游戏中蕴含着文化，是在有关《樱大战3》的某篇文章里："在《FF》里已经充满了飞空艇、未来科技，为什么《樱大战3》中会设计用一个外形明明是左轮枪的大炮把光武发射到巴黎呢？那是因为《樱大战3》的年代是明治维新时代，那时世界上人们脑中的思想就是完全可以用大炮把人发射到月球上。在阿波罗计划诞生之前，美国人就在设计能把人发射到月球上的大炮。第二次世界大战中核武器的出现，才使人们意识到大炮火药的推力再大也无法使人到达月球，最后才出现了阿波罗登月计划。"这时我才明白，那不是游戏的设计弱智，而是我们懂的太少。所以说，"懂的越多才发现自己越无知。"这话真是太对了……前段时间由于忙，没去CHINA JOY展看，过后想找找媒体的专题报道，看有什么新产品，新游戏，制作人又有什么新的奇思妙想。但我找到什么？照片全是美女，话题全是美女，感想全是美女，最终我还是不知道本届CHINA JOY上到底展出了什么游戏，各位编辑，你们知道吗？

天空蟹的信很长，内容比较散，有点拉家常的意思。篇幅关系，只收两段。其实好游戏为什么能让人记忆犹新，正是因为它有着丰富的细节，所以每次谈起它们便有很多话题，并扩展到文化领域。当然，我也不是说让所有的玩家都犯上"考证癖"。了解一二，增加些见闻总是好的。至于CJ，说实话我所看到的也全是美女，当然仔细看照片背景的话应该也能看到一些游戏标题，不过和"酒池肉林"相比，谁会在意那些呢？我这话不知道会不会让CJ的主办方听到，我的感觉是，国内的游戏展会还停留在靠大音量、大胸脯吸引参观者的初级阶段，不过这个阶段E3和TGS都经历过，也不必一边对着美女照片声讨展会没有实质内容，一边点鼠标右键"另存为"。只是CJ不能永远都是这样，这才关键所在。



▲今年CJ上人气火爆的"小秘书二人组"。

沈阳 曹毅：跟许多兄弟姐妹一样，我也是庞大的《游戏·人》潜水家族中的一名资深潜水员。本打算就这么一直低调下去，然而就我在翻看以前杂志时，猛然发现一个不得不冒泡的惊人事实——《游戏·人》已经7岁了。7年前，我曾是UCG的忠实用户，可忠实归忠实，一个没有主机的人读UCG，除了那种望梅止渴式的对主机的无限YY外，还有一种说不出的悲凉和尴尬。直到我遇见了《游戏·人》，她有一种魔力，一种让我们这些"无机物"先是眼前一亮、进而沉浸在游戏世界的神奇魔力，原来世界上还有给没有主机的人看的游戏杂志啊！从某种意义上来说，《游戏·人》确实是改变了我的生活，她让我从一个ACG小白，变成了如今读着轻小说、盼着OVA、听着OST、打着《DJMAX》的准宅男。感谢你们，是你们将自己对游戏文化的热爱倾注在杂志上，才让她在百花丛中争得一片灿烂的春光！《游戏·人》，生日快乐！

这次并没有搞寄语征集的活动，也不能年年生日，次次寄语吧。不过曹毅等资深潜水员发来热情洋溢的贺电，在此表示感谢。七岁生日不是什么大生日，一切从简了。八岁估计得大搞一番，希望各位到时一定参与。

本次为读者准备的礼物



注：以上是第34辑的奖品封面，本辑的实际奖品为十一和十二月份的最新出品。

在平信、电子邮件中回答相关问题，参与相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第36辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》34辑中奖者名单

获得《PSPe族》VOL.35的读者

太原	杜文杰
绍兴	范丹
新疆	侯皓曦
上海	景德华
沈阳	康博栋

获得《iPhone专辑》VOL.3的读者

桂林	陶媛
大连	王慧一
福州	王青
山东	徐瀚超
北京	张远舟

获得《PSPe族》VOL.36的读者

柳州	李迪韬
广东	李俊豪
深圳	林灿坡
南京	林沁
省贵	刘履涛

获得《X360专辑》VOL.8的读者

上海	张曦
哈尔滨	彭磊
哈尔滨	张博宇
沈阳	曹毅
辽宁	赵冰

年末大放送 编辑推荐再掀音乐狂潮！

《游戏·人》第三十五辑音乐CD介绍

作为年末的重头戏之一，在读者中呼声很高的"编辑推荐"又和大家见面了。相信在经过以往多元化音乐的洗礼后，本次由小编精选出的歌曲一定能带给大家耳目一新的感觉，无论是近期热门还是怀旧经典，希望来自不同领域的美妙旋律都能将那份难得的好心情传达给你。

01	君がいるから	《最终幻想 X III》主题曲	5：49
02	トモダチ	单曲《コスモスのように》收录	4：37
03	METHOD_IMPLANTA/.	PS2《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》插曲	4：36
04	みんな空の下	单曲《みんな空の下》收录	4：58
05	归り道	动画《化物语》主题曲	4：07
06	I am	动画《纯白相册》第二季片尾曲	4：40
07	Mad World	单曲《Mad World》收录	3：35
08	Falling,The Star Light	PS3《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》主题曲	3：04
09	樱色舞うころ	单曲《樱色舞うころ》	4：56
10	プリズム —Mayu EDITION—	街机《流行音乐 17 大电影》收录曲	4：03
11	Late in Autumn	单曲《only my railgun》收录	6：09
12	淘气坏女生	《I Believe》专辑收录	3：28
13	Equation	美剧《危机边缘》配乐	6：13

1 君がいるから

作曲：浜涡正志 作词：中岛ユキノ、菅原纱由理 演唱：菅原纱由理 推荐者：星夜

"泣いたっていいんだよ"
君が不意にそう言ってくれたから
なんだか嬉しくて
泪じゃなく笑颜がこぼれた
不器用すぎる言叶で
君を伤つけてしまった
それでも离れたりしないで
今もこうして支えになってくれてるんだ
きっと…

叶えたい愿い 叶えたい梦
届けたい 想いすべて
信じ续ける事が 奇迹を呼んで
未来に系がってゆくよ
ずっと ねぇずっと 见守っていて欲しい
Dear My Friend

"君なら大丈夫だよ"
别れ际にそう言ってくれたから
感じてた孤独が
その一言で绮丽になくなった
新しい扉を开く
それは谁でも怖くて不安だらけだけど
背中を押してくれた君を
思い出せば力が溢れてくれるからね

素直な气持ち ゆずれないもの
正直な 言叶すべて
声にして传えることが出来たなら
未来は广がってゆくよ
いつも そういつも 心に君が居るから
Dear My Friend

立ち止まっても 忘れそうになっても
何度も何度でも 前を向いてゆくと誓うよ
见上げた空 光が差し　んでいる
君に また会える日まで

素直な气持ち ゆずれないもの
正直な 言叶すべて
声にして传えることが出来たなら
未来は广がってゆくよ
愿い 叶えたい梦
届けたい 想いすべて
信じ续ける事が 奇迹を呼んで
未来に系がってゆくよ
ずっと ずっと 见守っていて欲しい
Dear My Friend...

"就算流泪也不要紧"
你不经意间这样对我说
无名的快乐
笑容取代眼泪溢满脸颊
过于不擅表达的话语
给你带来了伤害
即使这样你仍然不离不弃
像现在这样支持着我
那一定是……

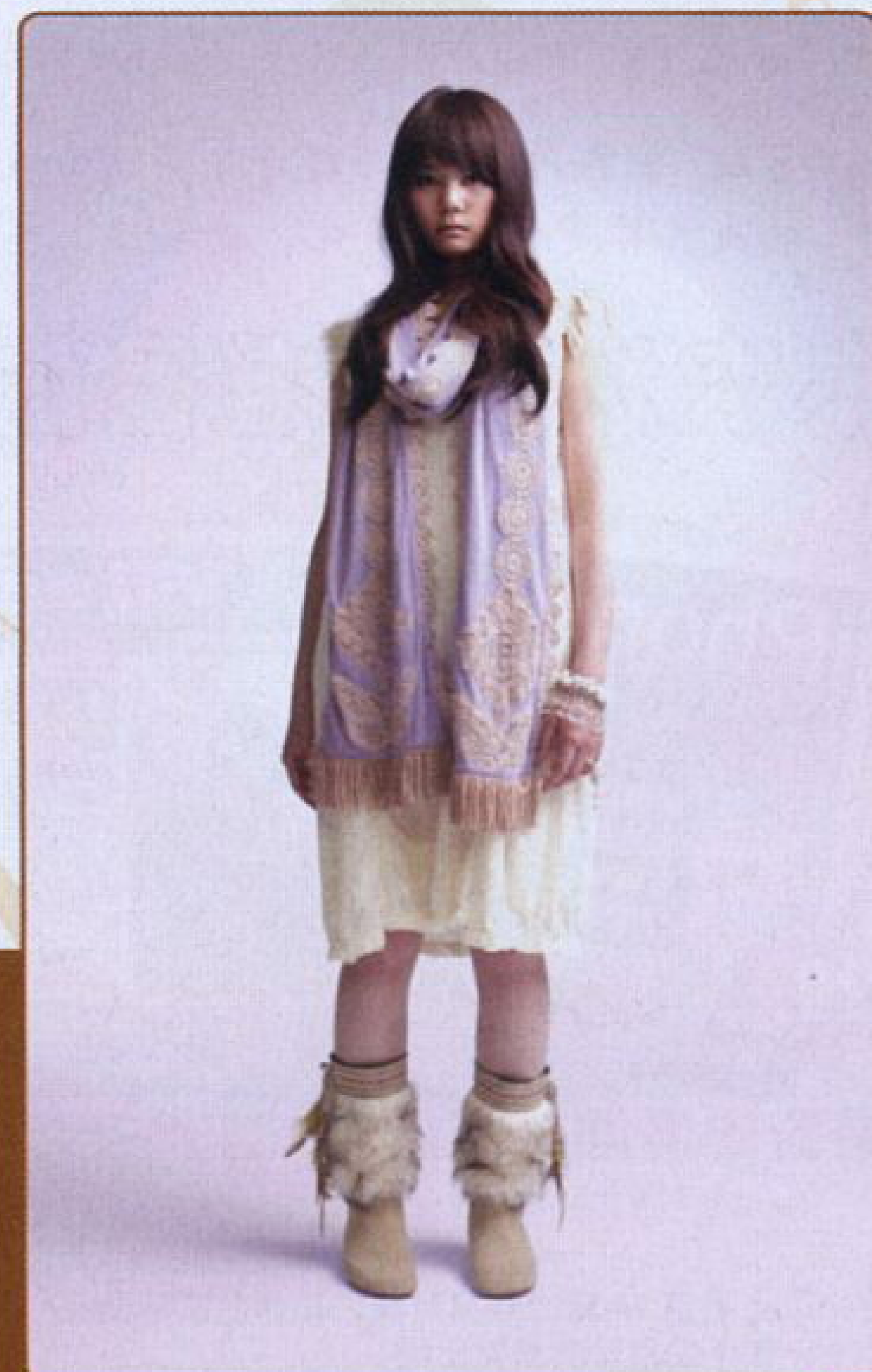
想要去实现的愿望 想要去实现的梦想
想要将一切传达
一直以来的信念 呼唤奇迹的发生
那也将与未来连接
永远 希望你能永远守护着我
我亲爱的朋友

"是你的话一定没问题"
离别的时候你这样说过
曾经感受到的孤独
就被这样一句话完全地带走
打开新的门扉
虽然谁都会因此而害怕与不安
但是想起你在身后的支撑
就会充满力量

诚实的感受 无法转让的东西
所有坦率的话语
如果能通过声音表达
未来也会因此变得更宽广
永远 就这样永远将你留在我的心中
我亲爱的朋友

就算止步不前 就算忘却
发誓也要一次又一次向前迈去
仰望的天空 洒满了阳光
一直到能与你再会的那天

诚实的感受 无法转让的东西
所有坦率的话语
如果能通过声音表达
未来也会因此变得更宽广
永远 就这样永远将你留在我的心中
我亲爱的朋友



《最终幻想 X III》尚未发售，主题曲《君がいるから》已经先火了起来。虽然我们现在不知道这优美的旋律将对应哪些感人的剧情，不过大可以先通过音乐解解馋。本作的主题曲和插曲由FOR LIFE MUSIC ENTERTAINMENT公司旗下艺人菅原纱由理演唱，填词也是由她本人完成，歌词方面参考了游戏的主题，围绕奇迹、永远、梦、愿望等关键词。Square Enix将于2010年1月27日推出《最终幻想 X III》的音乐原声集，由4张CD组成，作曲者为《沙加 开拓者》和《最终幻想 X》的浜涡正志，其中也将收录《君がいるから》以及插曲《Eternal Love》。另外这套CD的初回生产限定盘将收录由本作监督鸟山求编写的广播剧CD《最终幻想 X III零章 誓言 Story01 相遇》。

2 トモダチ

作词:上原れな **作曲**:石川真也 **编曲**:衣笠道雄 **演唱**:上原れな **推荐者**:脆薯条

呼び起こす
着信音と画面に君の名前
こんな时间 いつもはきっと气を遣うはずの君が
「どうしたの?元气ないよね」声かけた瞬间に
「大丈夫。」泣きそうな声でつぶやいたそんな君に
伝えたい思いがある
なかなか会えなくなっても
私は今まで通り
変わらず君を想うよ
泣きたい时は 泣いてもいい
伤付いた心 愈せるまで
きっと谁もが一人じゃ生きられない
强がらなくていいから

巡っていく 季节の中で
たくさんの人に出会い
疲れちゃう时もあるよね
仕事とか恋爱とか
气がつけば大人になって
ため息増えてく日々
だけどほら 明日は今日より変われるよ
信じてみて
"幸せになりたい"から
谁もが心の底で
强く愿い续けてる もう一度
踏み出そうよ
道の途中で つまずいても
あの顷のように 手を取り合い
君は私の大事な友达だよ
これから先も いつでも

泣きたい时は 泣いてもいい
伤付いた心 愈せるまで
きっと谁もが一人じゃ生きられない
强がらなくていいから
これからもずっと友达だよ
离れていても いつでも

睡梦中被手机唤醒
收信音和画面是你的名字
这样的时间 你总是会很小心
"怎么了,没精神呢"对话的瞬间
传来了几乎要哭泣的声音"我没事"
有些感受想要传达给这样的你
就算见面很难
我还是和以往一样
依然想念着你
想要哭泣的时候就哭泣
直到治愈受伤的心灵为止
任何人一定都无法独自生活下去
不用去逞强

周而复始的季节中
与很多人相遇
也有疲劳的时候
比如工作或是恋爱
等察觉过来的时候 自己已经长大
叹息每天都在增多
所以嘛 明天相比今天一定会有变化
试着去相信
因为"想要变得幸福"
每个人都在心底
不停地强烈期盼着 再次迈出脚步
就算在半路中摔倒
也要像那个时候一样手牵手
你是我重要的朋友
今后是如此 永远是如此

想要哭泣的时候就哭泣
直到治愈受伤的心灵为止
任何人一定都无法独自生活下去
不用去逞强
今后我们也一直是朋友
不管分离与否 不管何时



上原れな作为AQUAPLUS的新生代歌手,在日后还是有很大的发展空间,当然AQUAPLUS也正努力把她培养成像Suara一样的偶像级人物。最近她的新专辑《Jewelry Songs》于11月6日发售了,有兴趣的朋友可以关注一下,其中有几首歌还是强烈推荐的,例如《泪撒三重冠 外传》的ED《Please sing with me》、《hold a dream》等等都是非常动听的歌曲。这首《トモダチ》可谓是她的代表作品之一,轻柔的声线给人一种非常愉快的感觉,值得向广大玩家推荐。

3 METHOD_IMPLANTA/.

作词:みとせのりこ/志方あきこ **作曲**:志方あきこ **演唱**:志方あきこ **推荐者**:晴天



眩い阳光が世界を覆い満たした
瑞々しき朝の访れを祝福するかの様に
长く凝った悲しみを愈すかの様に

千と一つ目の实に赎罪と希望を托し
ラブランカは込い愿う その泪溢るるままに

花を散じ 朱に染めた指で
额を饰る 棘を编んで
私はいま 赎罪のしるし
茨の蔓の冠 戴く

頬伝い落ちる
渇いた大地に 染みて
生命の芽 润すよう
雨となりて注ぎたい あなたに

この胸の中 溢るる
光 舞い降りる
祈りの种は 耀う
奇迹に芽吹く

刻を忘却せし废墟の街に立ち 少女ラブランカはマオへ唾といた
人は生命在る限り 丑い物ばかりを生み落とす
故に恐れや不幸の无い 永远の世界を创り上げた
此处こそが乐园 そして人の目指すべき唯一の希望の地
マオはラブランカを嫂き抱き 彼女に告げた
『どうか人间の愚かしい部分にのみ
囚われないで下さい
人间にも善き心は在るのです
私と共に旅へと赴きましょう
私は贵女が人间の1000もの恶意と
欲望を その瞳に映した事が悲しい
贵女に1001の人间の美しい心を示したい
そして触れ合ってほしく想う』

白き脚で 泥土を踏みしめ
翼は终に 朽つるとも
私はただ 生命果つるまで
未来を信じて彼方へ はばたく

赎いは いつか旅の
全てを终える その日に

はてなき愿い 込おう
想い 重ねあう
つないだ指は 几重の
花びらのように

この胸の中 溢るる
光 降り注げ
希いの木々は いつしか
天へと届く

千の悲痛な记忆を愈す为 二人は世界を巡り行く
旅路で彼女が瞳にした物は 人の温もり 人の心
千と一もの善き记忆に 身も内愈えしラブランカ
丸い月の辉く夜半に 再び彼の地へ赴いた
冷たく幽けき死者の街に立ち 叹き悚いたラブランカ
『此处は只の死せる都
乐园などでは无かった』
そして 泪溢るるままに 强き愿いを胸に抱いた
『私は纺ぎたい 1001个目の实を』

炫目的阳光覆盖整个世界
就像祝福崭新早晨的到来一样
就像治愈长期凝聚的悲伤一样

将赎罪与希望托付给一千零一个果实
拉普兰卡在讴歌祈愿 带着溢满脸颊的泪水

鲜花凋零 已染成红色的手指
编织棘刺的花环装扮在额头
我此刻在赎罪
带着棘刺藤蔓的花环

从脸颊滑落的泪滴
流向干涸的大地
湿润了生命的萌芽
我想化为细雨将你淋湿

在胸中满溢而出的
光线照射着
祈愿的种子在闪耀
吹动着奇迹的发芽

站在忘却时间的废墟之街
少女拉普兰卡向玛奥吐了口水
人只要生命不停止，就总是会带来肮脏的东西
所以才要创造没有恐惧与不幸的 永恒世界
这里才是乐园 也是人应该追求的惟一希望之地
玛奥抱紧了拉普兰卡向她说
“请不要只将人类愚蠢的部分囚禁
人类也有善良的心灵
和我一起去旅行吧
你所看到的人类的一千个恶意与欲望
或许给你带来了悲伤
但我想向你展示人类的一千零一颗美丽的心灵
希望你能彼此接触”

白色的双脚踏上泥土
羽翼终于受到玷污
我会直至生命的尽头
都相信未来并向远处拍打翅膀

救赎终将会在旅行中
结束一切 在那一天

讴歌无尽的愿望
让思念重叠
紧系的手指
就像一片片花瓣那样

在胸中满溢而出的
光线照射着
稀疏的树木总有一天
会传到天上

为了治愈一千个悲痛的记忆 两人开始环游世界
旅行中她所亲眼看见的 是人充满温存的内心
一千零一个深刻的记忆 Rhaplanca 的身心得到治愈
圆月在闪耀 半夜再次前往他的土地
站在寒冷幽静的死者之街拉普兰卡害怕地颤抖
“这里仅仅是死都
没有什么乐园”
于是眼泪夺眶而出 心中产生了强烈的愿望
“我想去编织第一千零一个果实”

志方あきこ作为出生于日本东京的创作型歌手，一直都在同人音乐界享有盛名。和大多数同人歌姬依靠演唱游戏歌曲窜红，进而签约唱片公司发行单曲和专辑不同，她到目前发行的大多数专辑都是由她自费出版，足见其对自己作品的十足信心。将包含寓意的故事融入歌词是她创作音乐时常用的一种手法，而这次晴天为大家推荐的歌曲自然也不例外，希望大家能够在《魔塔大陆 3》推出之前，用耳朵去发现系列作品在配乐上的独到之处，说不定你也会因此而爱上这个系列哦。

4 みんな空の下

作词:绚香 **作曲:**绚香 **编曲:**松浦晃久 **演唱:**绚香 **推荐者:**胜负师

泪流さない どんなに辛くても
谁にも负けない强さ持ってるのは
まわりを悲しませない あなたの优しさ

见つめる瞳 言叶なくても
传わるあなたの想い
负けないよって 顽张るよって
何度も优しく笑うんだ

あなたの笑颜は 谁よりも辉き
くもり空まで 晴れにしてしまう
何度も高い壁 乗り越えたから
何も怖くない ひとりじゃないよ
みんな空の下

言い返せなくて 悔しかったよね
ひとりで泣いてた日々も 今につながって
大きな花を笑かそうとしてる

小さな胸にしまい んでいる
空に似た 大きな心
泣かないでって 大丈夫って
包み むように笑うんだ

星が颜を出し あなたが眠る顷
同じ空の下 愿う人がいる
明日もあなたが 笑っていられますようにって
见守ってるよ 远い场所から
みんな空の下

やわらかな风を吹かせて
街はそっと色づいてく

あなたの笑颜は 谁よりも辉き
くもり空まで 晴れにしてしまう
何度も高い壁 乗り越えたから
何も怖くない ひとりじゃないよ
みんな空の下

不会流泪 无论怎样痛苦
拥有不会输给任何人的坚韧
是不会让身边的人伤心的你的优点

望著双眼 即使不用言语
也能传达的你的想法
“不要认输”“加油”
无数次都报以温柔的微笑

你的笑脸 比任何人都要灿烂
连阴霾的天空都会放晴
因为无数次你都跨越了高高的壁垒
什么都不用害怕 你不是一个人
在属於我们的天空之下

不能食言 很不甘心吧
自己一个人哭泣的每一天 连接著现在
大大的花朵都像要绽放了

小小的胸口里藏著
如天空一般大的心
“不要哭”“没关系的”
包容所有般 绽放笑脸

繁星拼凑出你的容貌 在你睡著的时候
在同一天空下 存在着许愿的人们
祈祷明天你也能绽放笑颜
一直守护你 在遥远的地方
在属於我们的天空之下

柔和的风吹拂着
街道也悄悄的增添色彩

你的笑颜 比任何人都要灿烂
连阴霾的天空都会放晴
因为无数次你都能跨越高高的壁垒
什么都不用害怕 你不是一个人
在属於我们的天空之下



不熟悉日本流行音乐的玩家知道绚香这个名字，可能和我一样，完全是因为她为 PSP 神作《危机之源 最终幻想Ⅶ》演唱的那首主题歌《WHY》。这位 18 岁出道，现年 22 岁的小女生（其实也不是小女生啦，今天 2 月她刚结婚），并没有华丽的容貌，时尚的外表，却以惊为天人的声线和极具天赋的创作才能在日本乐坛打下坚实的根基。《みんな空の下》是 2009 年花王亚羡姿洗花水的广告歌，该广告在国内也曾集中播放过一个阶段，歌声优雅而充满韧性，让人过耳难忘。虽然只听到几句复歌部分，但并不是绚香歌迷的我却因为她独特的声线与娴熟的真假声变换而把这首歌与《WHY》联系在了一起，我还为自己的听力得意了一把。之后找来完整版，真是越听越有回味，于是此歌便常驻于我的 MP3，成为 2009 年我欣赏次数最多的一首日文歌曲，借此机会与各位分享。

5 归り道

作词：神前暁 作曲：meg rock 演唱：加藤英美里 推荐者：九兵卫

ここをみぎ　つぎひだり
もう　にっちもさっちも
いかなくって　困る
みぎひだり　ひぎみだり
バスの窗から　手や足を出すな

そこひだり　すぐみぎへ
もう　どっちがどっちでも　结局　同じ
晴れのち云り　ところにより
ときどき雨みたいなことだよね
寄り道ばかりしてたら　いつの间にか
日が暮れてる　年も暮れてる
途方に暮れちゃってる
お腹が鸣くから归ろう
まっすぐお家へ归ろう
心が迷う时は　その笑颜が目印
手と手をつないで归ろう
いっしょにお家へ归ろう
いつだって　そこにいて
见つけてくれる　あなたと
远回りでも　远回りじゃない

これひだり　またひだり
もう　そっちはそっちで
目がまわってしまう
みぎをみて　ひだりみて
もいちど　みぎひだり　无限ループ

まだひだり　やっとみぎ

もう　あっちもこっちも　うるさいな
ちょっと
曲がるかと　みせかけて
实はみちなりに　まっすぐかもよ
寄り道ばかりしてたら　いつの间にか
日が暮れてる　年も暮れてる
途方に暮れちゃってる
お腹が鸣くから归ろう
まっすぐお家へ归ろう
心が迷う时は　その笑颜が目印
手と手をつないで归ろう
いっしょにお家へ归ろう
いつだって　そこにいて
见つけてくれる　あなたと
远回りでも　远回りじゃない

探しものなら
とっくに见つけたけど
どうか今は　このままでいて
眠くなる时间まで　あと少し
お腹が鸣くから归ろう
まっすぐお家へ归ろう
心が迷う时は　その笑颜が目印
手と手をつないで归ろう
いっしょにお家へ归ろう
いつだって　そこにいて
见つけてくれる　あなたと
远回りでも　特别な道
远回りでも　远回りじゃない

从这里向右 下一个路口向左
直觉和分析已经都不管用
很头疼
左左右右 太不合常理
别把手伸出公交车的窗外

从那里向左 然后直接向右走
不管向左还是向右结果都一样
时而天晴时而阴云 不同的地方
偶尔也会下起雨来呢
一直在绕路 不知不觉间
太阳落山了 年纪也变大了
办法都用完了
肚子在咕咕叫 回家吧
直接回家吧
内心迷茫的时候 用笑脸做个记号
手牵手回家吧
一起回家吧
和总是在那里
注视着我的你一起回家
就算绕路 也不算远啦

这里是右边 又是左边
那里又是哪里
已经晕头转向
看看左边 看看右边
再一次左左右右 无限循环

又是左边 总算到右边
到底是左边还有右边 我说 烦死了
看看有没有转弯
一直在绕路 不知不觉间
太阳落山了 年级也变大了
办法都用完了
肚子在咕咕叫 回家吧
直接回家吧
内心迷茫的时候 用笑脸做个记号
手牵手回家吧
一起回家吧
和总是在那里
注视着我的你一起回家
就算绕路 也不算远啦

如果是找东西的话
早就已经找到
此刻请就这样呆在这里
距离睡觉的时间还有一会
一直在绕路 不知不觉间
太阳落山了 年纪也变大了
办法都用完了
肚子在咕咕叫 回家吧
直接回家吧
内心迷茫的时候 用笑脸做个记号
手牵手回家吧
一起回家吧
和总是在那里
注视着我的你一起回家
就算绕路 那也是特别的
就算绕路 也不算远



七月新番《化物语》是今年所有动画作品中最大的一匹黑马，不仅 TV 版播映时好评不断，完结后发行的 BD/DVD 销量也极为喜人，其中 BD 第二卷还创下了首周销量 3.9 万张的记录，成为 TV 版蓝光动画史上最高的作品（在所有蓝光动画中销量仅次于《新世纪福音战士新剧场版：序》）。这部由西尾维新同名小说改编，以都市传说为轴线的另类动画作品，在动画导演新房昭之的二次创作下到底为何具有如此的魅力，想必大家也只有看过才会明白……说了那么多，其实这次想要推荐给大家的正是《化物语》BD/DVD 第二卷《真宵与蜗牛》限定版所附送的角色歌《归り道》，在声优加藤英美里（代表作：《幸运星》柊镜）的演唱下，一个迷路却开朗小学生被刻画得非常到位，淘气而又灿烂的性格给人留下鲜明的印象。顺带提醒一下大家，《化物语》动画是分篇章来进行的，每个篇章围绕一个角色展开，该人物的角色歌会随每一卷 BD/DVD 同时发售，感兴趣的读者不妨关注一下后续的作品哦！

6 I am

作词：衣笠道雄 作曲：衣笠道雄 演唱：Suara 推荐者：脆薯条

今、掌こぼれてゆく
时间をあつめて　つないだから
会いに行くよ　あの日の仆
走る姿　追いかけ

歩いてきた道のりさえ
时々　忘れてしまいそうな
こんな仆を见つけ　君は
笑ってくれたらいい

人は大人になり　何を残してくんだろう?
谁かを爱したり　それが
上手じゃなくたって
きっと　仆は仆のまま
日々は续いてく

空に放つ　纸ヒコーキ
どこまでも飞んでく气がしてた
そんなふうに　明日さえも
想像できたらいい

人は优しい气持ち　孤独のなかにさかして
谁かを爱してく　强さに变えてくんだろう
ずっと　仆は仆のまま　生きて行くんだろう

ちっぽけな心　置いてくように
夕日が沈むから　歩きだそう

人は大人になり　何を残してくんだろう?
谁かを爱したり　それが
上手じゃなくたって
きっと　仆は仆のまま
日々は续くから

きっと　仆は仆のまま
遥か行くんだろう

此刻从掌心滑落
因为想要收集时间
去见你吧 追寻那一天我奔跑的身影

就连自己曾走过的道路
偶尔也会忘记
找到这样的我 你可以笑话

人在长大后 会留下些什么
爱上某个人 你说那并不顺利
我一定还会按照自己的方式度过每一天

向着天空扔出纸飞机
觉得它可以无限翱翔

如果能像这样去想像明天也不错

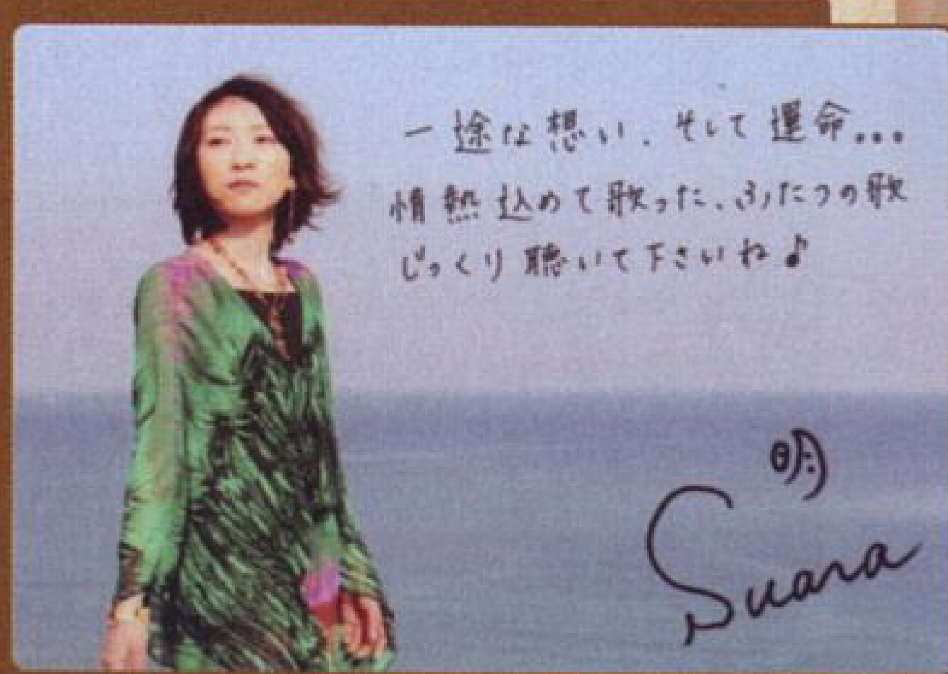
人怀着善良的感情 在孤独中寻找
慢慢爱上某个人 一定会变得坚强吧
我永远会按照自己的方式度过每一天

就像将一颗小小的心灵抛弃不管
夕阳落山后 我迈开脚步

人在长大后 会留下些什么
爱上某个人 你说那并不顺利
我一定还会按照自己的方式度过每一天

我一定还会按照自己的方式走向远方

Suara 的大名想必广大玩家还是比较熟悉的，作为 AQUAPLUS 目前的招牌歌手来说，她的声音不仅甜美而且有一种能令人静下心来的特殊魅力，她所唱的歌也大多走轻柔路线，非常适合在晚上聆听。广大玩家对她印象最深的莫过于和《传颂之物》、《ToHeart2》、《泪洒三重冠》这几个游戏有关的歌曲吧？不过最近的动画《纯白相册》的 ED 也是一首非常不错的曲子。这首《I am》给人的意境便是从小长大那种青涩的记忆，从小学到初中再到高中……各种记忆的片段都能在这首歌中找到。晚上睡觉前关上灯，慢慢感受一下意境，然后你就会喜欢上它。





7 Mad World

作曲:Roland Orzabal 作词:Roland Orzabal 演唱:Curt Smith 推荐者:雷电

All around me are familiar faces
Worn out places
Worn out faces
Bright and early for the daily races
Going no where
Going no where
Their tears are filling up their glasses
No expression
No expression
Hide my head i wanna drown my sorrow
No tomorrow
No tomorrow

And i find it kind of funny
I find it kind of sad
The dreams in which i'm dying are the best i've ever had
I find it hard to tell you
I find it hard to take
When people run in circles its a very very
Mad world
Mad world

Children waiting for the day they feel good
Happy birthday
Happy birthday
And i feel the way that every child should
Sit and listen
Sit and listen
Went to school and i was very nervous
No one knew me
No one knew me
Hello teacher tell me what's my lesson
Look right through me
Look right through me

And i find it kind of funny
I find it kind of sad
The dreams in which i'm dying are the best i've ever had
I find it hard to tell you
I find it hard to take
When people run in circles its a very very
Mad world
Mad world
Enlarging your world
Mad world

周围是似曾相识的面庞
颓败的地方
惨白的面庞
充满希望地奔向生活
无处可寻
无处可寻
眼泪填满自己的杯盏
默不作声
默不作声
埋下头，试图将自己的悲伤就此埋葬
没有明天
没有未来

我觉得有些可笑
我觉得有些可悲
梦到自己死去的梦，却是我做过的最好的梦
我觉得很难向你倾诉
我觉得无法承受
当人们在原地奔跑
这是一个非常非常疯狂的世界
疯狂世界

孩子们期待着自己最开心的那天
生日快乐
生日快乐
我体会到每个孩子都能感到的心情
坐下听话
坐下听话
来到学校里我非常紧张
没有人认识我
没有人懂我
嗨，老师，请将我的课程讲给我听
视而不见
视而不见

我觉得有些可笑
我觉得有些可悲
梦到自己死去的梦，却是我做过的最好的梦
我觉得很难向你倾诉
我觉得无法承受
当人们在原地奔跑
这是一个非常非常疯狂的世界
疯狂世界 疯狂世界
扩展你的世界 疯狂的世界



此《Mad World》非 Wii 版游戏《疯狂世界》，而是一首有着渊源历史的动听歌曲。1982 年由英国新浪潮风格摇滚乐队 Tears for Fears 创作。起初乐队想将之作为第二张单曲《Pale Shelter(You Don't Give Me Love)》的B-side 草草发行了事，但是转念间，乐队觉得也许这是一首人们希望从电台听到的歌曲，他们应该更重视这首歌，于是它便成了乐队的第三张单曲。歌曲的作者 Roland Orzabal 这样描述创作它的情景："灵感来袭时，我住在巴斯（Bath，城市名称的愿意为"沐浴"，位于英格兰萨摩赛特郡）的一间披萨店上层，从我的窗口望出去可以看到城市的中心区域。我想，也许巴斯并不是非常非常疯狂……也许我该叫他'中产阶级的世界'！歌词非常自由，甚至可以说是松散，我只是将很多不同的画面描绘出来，拼凑在一起，并没有真实地说出这个世界的任何具体的情节。"歌曲确实如此，以一种窥看者的情结，从一个青少年的视角远远地观望一个潜在的疯狂世界。



8 Falling, The Star Light

作词:中河健 作曲:中河健 编曲:中河健 演唱:山本美祢子 推荐者:晴天

彼方に光る星は
远く果てなき未来を　示すきらめき
降り注ぎだす

もしもこの胸の中　魔法が宿るなら
何を叶えようかな
梦　溢れ出す

彼方に霞む雾は
远い记忆の狭间で　叹くざわめき
光　差し込むよ

幼い日に失くした　あなたの宝物
早く届けたいな
梦　果てしなく

远方闪烁的繁星
照亮那遥远没有尽头的未来
光线洒落下来

如果在我的心中寄宿着魔法的力量
要去实现什么呢
梦想 满溢而出

远方朦胧的薄雾
在遥远的记忆狭缝中轻声叹息
阳光照射进来

在孩提时丢失的 你的宝贝
好想早日交给你
梦想没有尽头



跨入次世代的《萝萝娜的工作室》在音乐方面的表现足以用"惊艳"来形容，虽然这次负责的作曲家仍然是与系列有不解之缘的中河健，但是结合'回归原点'的制作理念后，突出作品质感并让人回味悠长的音符还是足以打动每一个听者。这首游戏的主题曲最独到之处就是将"凯尔特音乐"的精髓进行了完美诠释，用该音乐流派中最常用的风笛、竖琴、手风琴等极具欧洲特色的乐器交织出悠扬的旋律，搭配演唱者山本美祢子类似霜月遥的声线，以及中间穿插的哼唱部分将听者带入一个如梦似幻的心境。

9 櫻色舞うころ

作词:川江美奈子 作曲:川江美奈子 编曲:武部聪志 演唱:中岛美嘉 推荐者:胜负师

櫻色舞うころ
私はひとり
押さえきれぬ胸に
立ち尽くしてた

若叶色　萌ゆれば
想いあふれて
すべてを见失い
あなたへ流れた

めぐる木々たちだけが
ふたりを见ていたの
ひとところにはとどまれないと
そっとおしえながら※

枯叶色　染めてく
あなたのとなり
移ろいゆく日々が
爱へと变わるの

どうか木々たちだけは
この想いを守って
もう一度だけふたりの上で
そっと叶を摇らして

やがて季节はふたりを
どこへんてゆくの
ただひとつだけ　确かな今を
そっと抱きしめていた

雪化妆　まとえば
想いはぐれて
足迹も消してく
音无きいたずら

どうか木々たちだけは
この想いを守って
「永远」の中にふたりとどめて
ここに　生き续けて

櫻色舞うころ
私はひとり
あなたへの想いを
かみしめたまま

樱色飞舞
我独自
按著胸口
站到最後

嫩叶色 萌芽时
勾起诸多回忆
遗失的所有
全都流向你

只有环绕的树木们
看见我们俩
不在同一处停留
偷偷地对你诉说

枯叶色 渲染的
你的身边
流逝的每天
都变成爱

树木们总是
守护着这思念
再一次在我们俩的上方
偷偷地轻摇树叶

不久后的我们俩
将要去何方
即使只剩我一个人 如今也要确实
轻轻的拥抱

银装素裹
情感坠落
脚印褪去
声音消失

树木们总是
守护著这思念
停留在“永远”中的我们俩
在此继续生存

樱色飞舞
我独自
将思念你的心情
紧紧拥在心头



演唱者中岛美嘉想必不用多介绍了,甚至这首歌本身对于中岛美嘉的歌迷来说推荐也是多余的,这么好听的歌FANS早就听了一百遍啊一百遍。好吧,好吧,我是从外行角度推荐的,因为今天听到它时,我仿佛重温了一年前第一次听到这首歌时的感触,怎么说呢,非常好听是当然的,而且它有着“治愈系”的神奇力量,能让人心境平和。此歌最早是火云给我推荐的,用他的PSP给我看歌曲的MV。一颗树,几个人偶,诉说了一对青梅竹马的真挚情感,一个男人的守候,一段凄美的爱情故事,让人为之动容。美嘉一席白衣,坐在钢琴前自弹自唱,画面与音乐配合得天衣无缝,让我忍不住一连欣赏了三周目。当时就想到了《应援团2》里与美嘉演唱的《NANA》主题歌所对应的也是与之相似的故事:女孩举家搬往别的城市,男孩在应援团的鼓励下要在女孩离开之前向她告白,虽然不能把女孩留下,但自己的心意可以和喜欢的人一起远行,这便足够了……说多了,接下来的时间还是留给各位的耳朵吧。

10 プリズム -Mayu EDITION-

作词:コトノネプロジェクト 作曲:DJ Yoshitaka、木之下庆行 编曲:木之下庆行 演唱:Mayu 推荐者:炎骑士

洗いたてのワンピース
色とりどりに并べて
见上げた空は キラキラプリズム

阳だまりの中 奇迹がいっぱい
あふれる想い きっと Sweet My Heart…抱きしめて!

心からの笑颜 心からの爱が
あなたに届く日がくるまで
青空に辉く 七色の虹のかなたに
伝えたい!
My Miracle Wish to You!

胸いっぱいに 深呼吸
バスケットにつめこんだ 少しの『勇气』たくさんの『希望』

时计の针は あなたへ近づく
はじける想い どうか Sweet My Heart…受け止めて!

心からの笑颜 心からの爱を あなたに届けたい今すぐ!
あなたとの未来を 虹色の梦のかけらを つかみたい!
My Miracle Wish to You!

おみはどの色? 着せかえてね?
わたし、だって…『プリズム』!…あなたに染まりたい!

心からの笑颜 心からの爱が
あなたに届く日がくるまで
青空に辉く 七色の虹のかなたに
伝えたい!
My Miracle Wish to You!

心からの笑颜 心からの爱を
あなたに届けたい今すぐ!
あなたとの未来を 虹色の梦のかけらを つかみたい!
My Miracle Wish to You!

清洗的连衣裙 颜色纷纷混杂在一起
仰望的天空 是闪耀的棱镜

阳光下充满了奇迹
满溢的幻想 一定
让我的心中充满甜蜜……拥抱吧!

挺起胸脯 深呼吸
塞进篮子里的小小的“勇气”和无数的“希望”

时钟的指针 慢慢地接近你
绽放的幻想 请一定
让我的心中充满甜蜜……接受吧!

发自心底的笑容 发自心底的爱 我想现在就传达给你!
抓住我和你的未来 抓住彩色梦想的碎片
用我的奇迹祝福你!

你是什么颜色? 想要变换吗?
因为我是“棱镜”! 所以想被你染上颜色

发自心底的笑容 发自心底的爱 直到传达给你的那一天为止
传达到天空中闪耀的七色彩虹的另一侧
用我的奇迹祝福你!

发自心底的笑容 发自心底的爱 我想现在就传达给你!
抓住我和你的未来 抓住彩色梦想的碎片
用我的奇迹祝福你!



Konami在音乐游戏方面的尝试一直走在其他日本厂商的前面,除了早期的《劲舞革命》之外,诸如《流行音乐》、《吉他高手》及《青春鼓手》等作品都一度有着较高的人气。不过,自欧美也开始掀起音乐游戏热潮之后,传统日式音乐游戏似乎逐渐走向了没落。当然,这也要与缺乏变化的游戏形式和相对局限性较高的选曲范围有关。本次我向大家推荐的歌曲出自最新的《流行音乐17》,该作在选曲方面保持着系列一贯的路线,并且其中的绝大多数曲目都非常动听,只不过因为是游戏选曲,所以不少内容都只是原曲目的一两个小节,难免让人听了觉得不过瘾。这首《プリズム》是游戏原声OST中附带的全长版完整曲,走的是快节奏传统日式风格,对于已经习惯了欧美重金属音乐风格的朋友来说,偶尔换换口味也是个不错的选择!

11 Late in Autumn

作词：yuki-ka/南条爱乃 **作曲**：八木沼悟志 **编曲**：八木沼悟志 **演唱**：fripSide **推荐者**：纱迦

舞い落ちた花弁が　粉雪に变わる顷
舞い上がる爱しさを　抱きしめた

静かに摇れてた　木の叶は今にも
终わりを告げて　散っていく
秋风薰る　夕阳射す道に
二人の影探す
辛くなる度に　君を伤つけた
自分だけ守ることばかり
言叶にしていた　擦れ违う日々を
区切るための笑颜
初めて心から人を
想えたこと　君がくれたから
信じてたよ永远に　この时が续く
こと

降り积もる想い　止められなくて
きっと君が见えてなかった
「そばにいれる…」ただそれだけで
ずっと遥か先も
生きていける　だとそう思った
私はまだ子供で
君が流した泪に气付かずに…

通いなれた道　井んで步いた
どこまでも行ける气がしてた
いつも决まって　右邻の君
胸が高鸣ってた
瞳に映った　未来は同じと
たやすく决め付けていたんだ
茜に染まった　杂踏のなか
　いた「ごめんね」

系いだ手から　流れ　む
何より温かいこの气持ち
きっと忘れないように
君が残してくれた…

君と见た景色　些细な日々も
すべて辉いて见えたのは
いつも君がそばにいたから
暗い夜も全部
乘り越えてこられたの
ねぇどうして忘れていたんだろう
君がいたから私らしくいれた

消えていく
君と见たいくつもの记忆たち
舞い上がる爱しさに溶けていく…

降り积もる想い　粉雪になり
きっと君を彩れるから
愿いひとつだけ叶うなら
どうか君のもとで
寄り添える安らぎを　感じたいよ
あの日の景色のなか
君と二人で梦见たその先に…

爱すること　教えてくれた
この痛みを　忘れないから
君と私　过ごした意味が
いま　心に　灯る
次の季节を超えたその先に
私は步き出すよ
君と誓った　言叶だけを抱いて…

飘落的花瓣 变成雪花的时候
拥抱那油然而生的怜爱

那曾静静摇荡的树叶
此刻宣告生命的结束 慢慢落去
散发着秋风的香气 被夕阳照射的小道
寻找两人的影子
每当变得难受 就会伤害到你
只是一味地保护自己
曾经诉说的那些擦肩而过的日子
为了被划分的笑容
第一次从心底里
思念一个人 这是你给予我的
我永远相信 这样的时光会继续下去

堆积起来的思念 无法停止
一定是未能看见你
“能待在身边……”只是这样想着
在遥远的未来
我想一定能够生活下去
我还只是孩子
都未曾注意到你留下的眼泪……

在无法通行的道路 并排地走着
感觉可以一直走下去
和以前一样 你在我的右边
胸口在猛烈跳动
和映照在眼眶中的未来一起
轻易地做出了决定
被染成红色的人群中
低声地说“抱歉”
从牵着的手心流过的
比任何都温暖的感觉
一定不会忘记
这是你所留下的……

你所看到的景色 细微的日子
一切看上去都在闪耀着光辉
那是因为你在我身边
黑夜以及全部
能跨越这一切
可为什么会忘了呢
因为你在我才找回自己

逐渐消失
你一直以来想要看见的记忆
油然而生的爱在逐渐溶解

堆积起来的思念 化为雪花
你一定会将其染上色彩
如果能为我实现惟一一个愿望
请一定让我感受
在你身边增添的那份平静
在那一天景色之中
和你两个人梦见的景色……

你教会我去爱
这份痛苦我不会忘记
你与我共同度过的含义
此刻在心中点亮
跨越下一个季节之后

我开始迈出脚步
只是拥抱着曾与你一起立下的誓言



11月的第一周，又有一首动漫歌曲打入了日本ORICON单曲销量榜的前十名，它就是10月新番《科学的超电磁炮》的片头曲《only my railgun》。对这部作品不了解的人光看名字可能会觉得有点不知所谓，不过如果说到这首歌的演唱者“fripSide”，大家可能就有点概念了。fripSide最早只是一个网络组合，2002年凭借一曲《come to mind》受到了广大网民的关注，从此开始走进广大音乐人的视野。fripSide早前多为PC游戏演唱主题曲，随着越来越多的PC游戏改编为动画，它的人气也随之水涨船高，吸引了一批固定的铁杆FANS。不过今年3月fripSide的主唱Nao宣布隐退，这对FANS来说是个致命的打击，要知道Nao一直都担任主唱一职，除了拥有出众的歌喉，她还写得一手好词。这次给大家推荐的是《only my railgun》单曲CD中收录的副歌《late in autumn》，希望大家从中获得与《only my railgun》不一样的感觉。

12 淘气坏女孩

作词：David Clewett **作曲**：Ivar Linsinski **编曲**：Savan Kotecha **演唱**：Tata Young **推荐者**：Gouki

13 Equation

推荐者：Gouki



这次为大家推荐的两首歌曲，一首是“淘气坏女生”TATA YOUNG的代表作，这首歌作为今年TGS合刊ENDING SONG而大受好评，很多玩家都写信来询问这是首什么歌。其实自己也是无意中听到这首歌，觉得这首歌的节奏非常适合搭配以SHOW GIRL为主题的ENDING SONG，于是就顺藤摸瓜弄到这首歌，以至于这首歌以及歌手的名字都是拿到歌曲之后才知道的……另一首是现在正在热播的美剧《危机边缘》(FRINGE)的主题曲，其中的主旋律部分自己一直拿来当手机铃声用，非常棒，在这里也顺便把这部美剧推荐给大家。



献给所有PSP玩家的大餐

PSP专辑 VOL.7

大16开224页内文＋DVD－ROM



特稿

PSP，GO！——梦想的启航

劲作主打星

王国之心 梦中诞生

发售前彻底报道，全方位前瞻独占大作魅力

典藏攻略

收录9款PSP最新力作、经典作品的详细攻略

Persona3 携带版／神眷之力／轮唱的圣歌姬
天使的乐谱 Op.A／侍道2 携带版／冬宫II 双
生女神与命运的大地／Persona／伊苏7／
对决传说／超时空要塞 终极开拓者

上手指南

多款PSP佳作的上手教程及研究心得

喧哗番长 携带版／428 被封锁的涩谷
GT赛车PSP／机车风暴 极地先锋
游戏王5D's 双重战力4／摇滚乐队 不插电
勇者30／真・三国无双5 Special

PSP游戏最强年鉴

2009年4月至2009年10月发售的
百余款PSP游戏一网打尽

玩转PSP

贴心收录PSP软硬件相关知识和实用教程



光盘全面升级

采用数据DVD，精选PSP精美
主题、OST、以及各实用软件

本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-88618-236-5

9 787886 182365



11月24日 全国上市